

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
March 15. 1996 No.165
GAMEST
平成8年3月15日発行（毎月2回15日、30日発行）
第11巻第6号通巻第165号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
1996
3.15
毎月15日・30日発売／特別定価
550yen
特別付録
'96AOUショー
最強ゲームはどれだ!?
ゲーメスト10周年特別企画
開発トップ対談
鈴木裕 vs 岡本吉起
SEGA
CAPCOM
"3"を紐解くビジュアル入手!
胎動!バーチャファイター3
新キャラは何人?
ストリートファイターZERO2
AM3研渾身の3D格闘!
ラストブロンクス〜東京番外地〜
ポリゴン新基板で格闘登場
サイキックフォース
新次元のゲームを制覇しろ
VIRTUAL ON
ソウルエッジ
レイストーム
リアルバウト餓狼伝説
ファイティングバイパーズ
ガード不能の超攻略
マーヴル・スーパーヒーローズ
闘神伝2/鉄拳2/19XX
ゲーム天国/沙羅曼蛇2/ほか
STREET FIGHTER
ZERO
中平正彦先生執筆!
コミック第18回

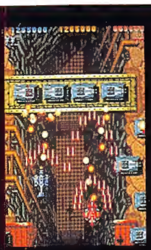
TAITO F3 PACKAGE SYSTEM™

時を越え



決戦の時が来た！！

最強兵器が搭載されたハイテク戦闘ヘリを開発した。
群の破壊力をもつと同時に、シューティングゲーム史上最高の興奮をもたらすだろう。





- 2人同時プレイ・途中参加可能の正統派縦方向スクロール・シューティングゲーム。
- 都市、海、港、砂漠、渓谷、地下都市の変化に富んだ全6ステージ。
- ショットボタンの連打で攻撃力がアップする"連打パワーアップショット"を搭載。
- 変色するアイテムの取得タイミングにより、3種類のショットが変化する"ショットアイテムチェンジ"を搭載。
- ボムアイテムを6個貯めると、威力抜群の"ハイパーボム"に変化。

さらなる興奮を呼ぶ「新兵器」満載のシューティングゲーム。


キャッチ・ザ・ハート ――
TAITO®
究極の虎が
今蘇る!!
究極
TIGER
II
復讐の弾を込めろ!
悪夢の敗戦から数年。組織は新たなる戦いのために、
"パワーアップショット"、"ショットアイテムチェンジ"と名付けられた最新兵器は、抜
戦闘状況に合わせたアイテム選択が勝負の明暗を分ける。
武器チェンジ
アイテム:赤
武器が前方向ショットにチェンジ。
武器チェンジ
アイテム:青
武器が広角度方向ショットにチェンジ。
武器チェンジ
アイテム:緑
1P:ビーム砲+ホーミングミサイル
2P:レーザー+稲妻
ボーナス
アイテム
地上用
続けて取ると高得点が得られます。
ボーナス
アイテム
空中用
続けて取ると高得点が得られます。
ボムアイテム
取る毎にボムストックが1個増え、8個目のストックからさらに強力なハイパーボムに変身。10個以上取るとボーナスとなり、続けて取ると高得点が得られます。
最強兵器
ボムアイテムは
絶対見逃がすな。
株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP. 1996/PRODUCED BY TAKUMI CORPORATION ※ゲーム内容及び画面写真は、開発途中のものです。

アノ超人気シリーズ次回作に迫る！

胎動！バーチャファイター3

実態がなかなか見えてこなかった「バーチャファイター3」だが、今回遂にセガさんから「これが"3"のキャラCGと思ってください」と、タイコ判が付いたCGを頂戴てきた。来たるAOUショーで出展が噂される大作を、CGとメーカーコメントから分析しよう。

文：FRS-N.O

CG提供：㈱セガ・エンタープライゼス


次号、VF3の実態を鈴木裕氏が語る！

注目のVF3、いよいよ目前に…

発売から1年以上が過ぎ、コンシューマー版の普及によって、さらに身近なものとなったVF2。

例年通りなら、そろそろ現われても不思議ではないが、聞こえてくるのはウワサばかりというのが現状、といったところのVF3…。

だが、ついに今月開催されるAOUショーにおいて「バーチャファイター3」に関する何らかのアナウンスがセガからあるようだ。

まだAOUでプレイできるかどうかは分からないが、ついに公の場で初の発表ということとなる。昨年中からウワサが先行しているものの、それらの話を総合してみると「グラフィックがかなりすごいらしい」ということが共通の見解。しかし、これだけではねぇ…。具体的に、何がどのようにすごいのかを早く知りたいところだ。

…なんて、まわりクドイ話はやめましょう。ここだけの話、実はVF3をチラッとだけ見てきたんですけどね。今知ってることをつらつらと書いてしまうと、セガからバーチャコップたちが来てタイホされてしまう（実話）ので何もいえません。っていうのも何だよなぁ。一応、仕事で見てきたわけだし、やっぱりちょっとだけ書いちゃうよ。ゴメンネ、セガさん…。

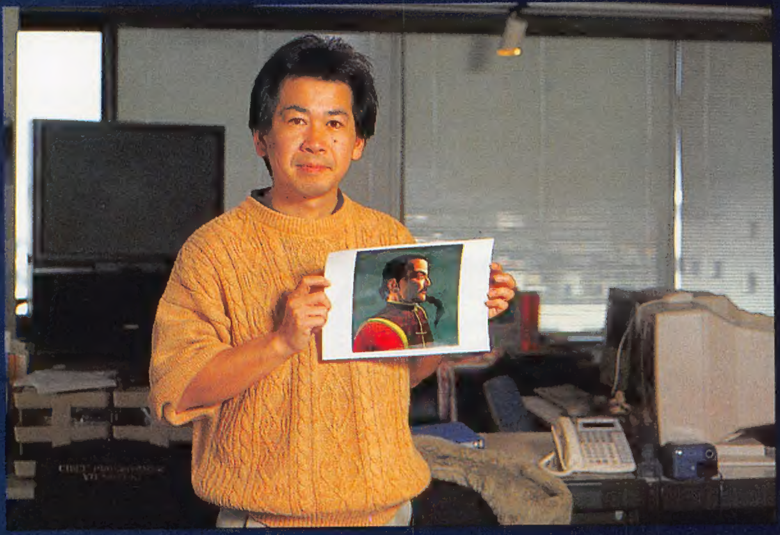
さて、グラフィックですが、はっきり言ってしまうとサターン版のCGポートレート集、つまり左のラウがそのまま動いてゲームができる、と思ってもらって差し支えありません。さらに某キャラなんかは、CGポートレート以上の出来映え。

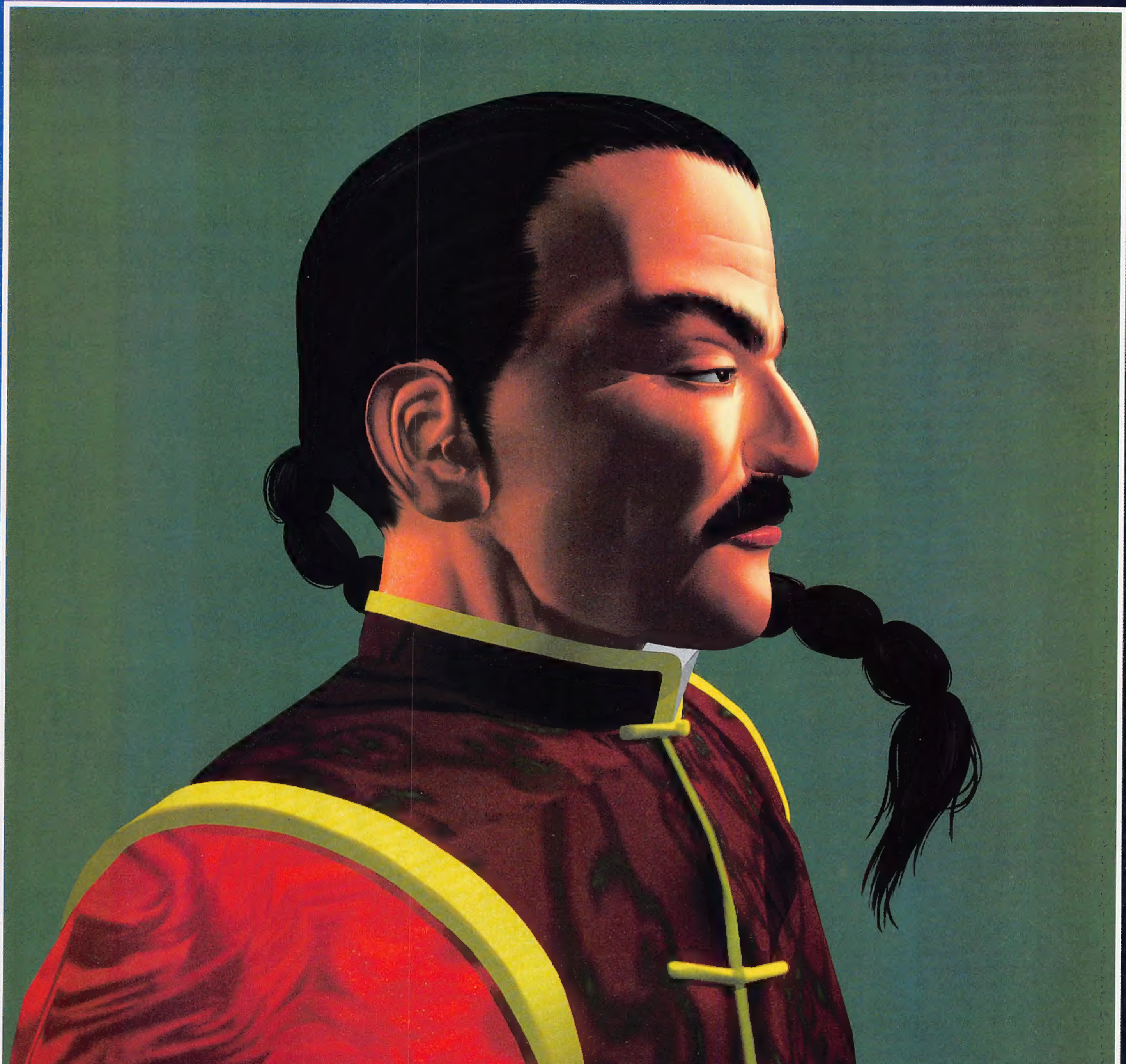
VFからVF2になったときもそのあまりの進歩に驚いたものだけど、VF3を見るとあれだけリアルに見えたVF2のキャラたちが、まるで人形のように見えてしまうほど。

さあ、君はこのビジュアルショックに耐えられるかな？その自信があるなら、AOUショーで自分の目で確認してほしい。

新キャラは男女1人ずつ。

今回見せてもらったCGポートレート集そのままのクオリティのキャラは「2」のキャラ10人だったが、CGにあるラウの髪の生えぎわ、シワの寄りよう、衣装の質感…いずれも『CGのまま』と言える出来。ツルンとしたデュラルやハイエンドな新キャラを動かせる事も、想像に堅くない。





コレが動く!

VIRTUA FIGHTER 3

キーワードは「コンボを創る」



©CAPCOM 1996

ストリートファイターゼロ・ツー

ストZEROの続編が遂に登場だ!!新キャラ、新システム…新しい要素が山盛りのビッグタイトルだ。期待せよ!!

担当：C・LAN





おなじみリュウVSケン。ケンはエックスの白い道着に…。

あの ストZEROが 再びやって くるぜい!

ストⅡシリーズとは一線を画した斬新なゲームシステムを引っさげて「ストリートファイターZERO」が登場したのが昨年の6月。その2作目にあたる「ストリートファイターZERO2」が間もなくリリースされるぞ。
気になる内容のほうをさっそくチェックだ。



千裂脚が豪鬼にヒット。春麗はジャー○以外にもコスチュームがあるらしいぞ。

君だけの スーパーコンボが 作れる 「オリジナル コンボシステム」

ストZERO2（以下Z2）の一番のウリといえるのが「オリジナルコンボシステム」だ。無限の可能性を秘めた、まさにスーパーコンボの究極進化形といっていいシステムだ。
スーパーコンボレベルゲージをため、任意のボタンを3つ同時押しして入力開始。ゲージタイマーが減少していくので、その間にレバーとボタンで自由に技を入力しよう。
タイマーが0になった時点で入力した通りに技が発動す

アーケードの話題はこいつらが征した!
新次元のゲームを制覇しろ



これがオリジナルコンボ入力画面。ゲージが0になるまでに入力しまくれ。

……る。必殺技を組み込むことも可能で、レベルが高いほど入力受け付け時間も長くなる。多段攻撃を探すもよし、威力重視で安定するもよし、見た目に面白い屈辱コンボを探すもまたよしだ。

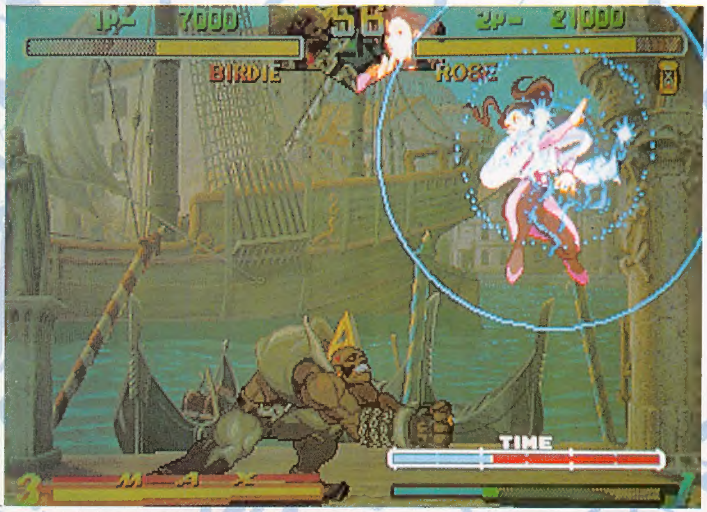
無限に近い組み合わせの中から、君だけのオリジナルコンビネーションを作るのだ。

新キャラは2人確定 最終的には何人増えるの?

次に気になることといえば、プレイヤーキャラの人数だろう。アイツはまだいるか?と……

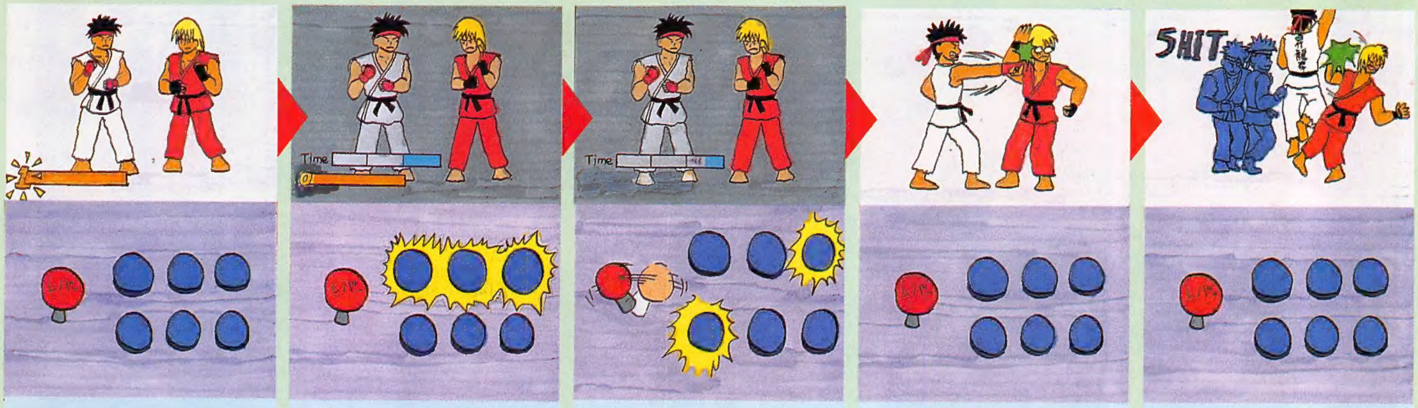


オリジナルコンボ発動。通常技なのに残像がついてるでしょ。



これは！空中での入力も可能なのだろうか？

これがオリジナルコンボだ!!



ゲージがたまった。スーパーコンボ、ゼロカウンター…しかしZ２ならやっぱりオリジナルコンボを使いたいよね。

任意のボタンを３つ同時押しだ。ここで画面が暗くなり、そしてタイムゲージが表示される。ゲージはもちろん減っていくぞ。

すかさずレバーボタンで技を入力。ボタンだけ叩いてもいいし、必殺技コマンドを入力してもいい。とにかく操作しまくれ。

ゲージがなくなるとコンビネーション開始。ボタンを押した順に技が出て連続ヒットだ。

これがＺ２最大の特徴「オリジナルコンボシステム」だ。君の特製コンボで相手をビビらせてやろうぜ。

か、ヤツは使えるか?といった疑問が持ち上がることであろう。

まず、ストZEROのキャラクター、いわゆる旧キャラについてだが、前作にお気に入りのキャラがいた方はご安心を。Z2でも旧キャラは一人も欠くことなくみんな使えるぞ。ベガ、ゴウキ、ダンもカーソルをサッと合わせるだけでOK。もうコマンドミスは恐るるに足らんというわけだ。

そして新キャラ。今のところお伝えできるのは2人だ。1人目はストⅡシリーズで今でも根強いファンの多いザンギエフ。ソドム、バーディーではいまひとつしっくりこなかったアナタももう大丈夫。2人目はファイナルファイトの4面ボス、ロレント。警棒を携えてちょっとズルイ感じだが、多分棒の先っちょにも判定がたっぷりとおありになるのでしょう。

この2人を含めて計15人ということになるが、はたして発売バージョンでは何キャラいるのだろうか?

来たるAOUショーへ足を運べ!!

Z2をいち早く見たいというキミは、2月22日に幕張メッセへGO!!公式に初ご目見えするのがAOUショーなのだ。この日、Z2の全貌が明らかになる。

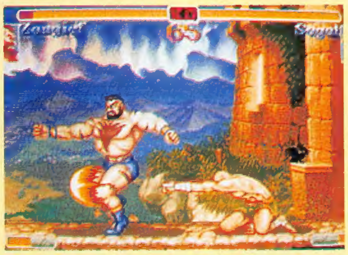
おニューなものども

ザンギエフ

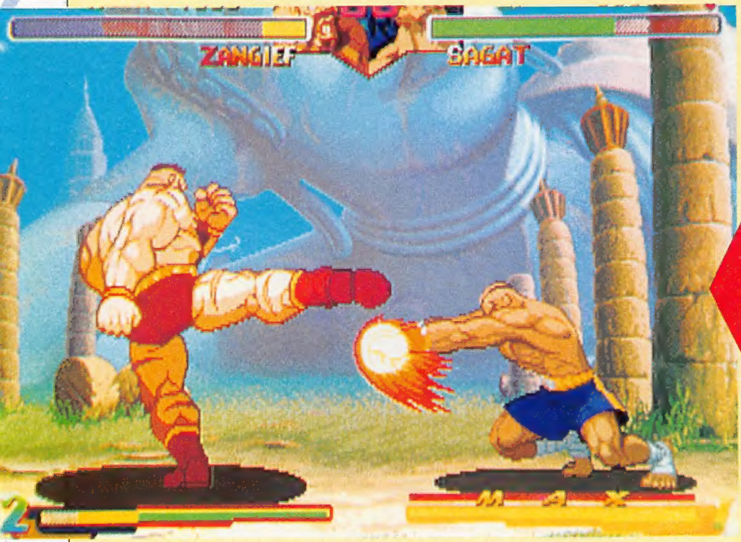
ストⅡシリーズにおいて、ある意味でリュウ、ケンよりも存在感のあった元祖重量級キャラ。スクリューの魅力にとりつかれた若人は多い。投げキャラの巨頭が参入したことで、ソドム、バーディーの影が薄くならなければいいが…といらぬ世話を焼きたくなる。



やっぱりザンギといやあスクリュー。早く吸い込みてえぜ。



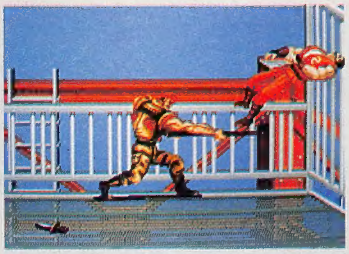
Wラリアット1つとっても随分進化してきた。



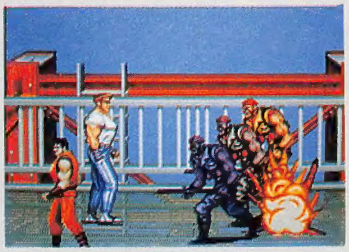
これは中キックかな。見たとこ随分大柄なヤツになってますな。

ロレント

ファイナルファイト4面のゴンドラで待ち受け、ザコを呼んだり手榴弾放ったりでなかなか闘ってくれなかったシャイなレッドベレー、ロレント君。今回は1対1で正々堂々勝負。でもやっぱり棒は持ってる模様。どんな必殺技があるか楽しみなところだ。



この突きが痛かった。ガイならスッとかわせたんだよなぁ。



こーなるとわりと手がつけられねぇって感じだったね。



これは残像が見えるほど振りが早いってことかな。背景は一体?

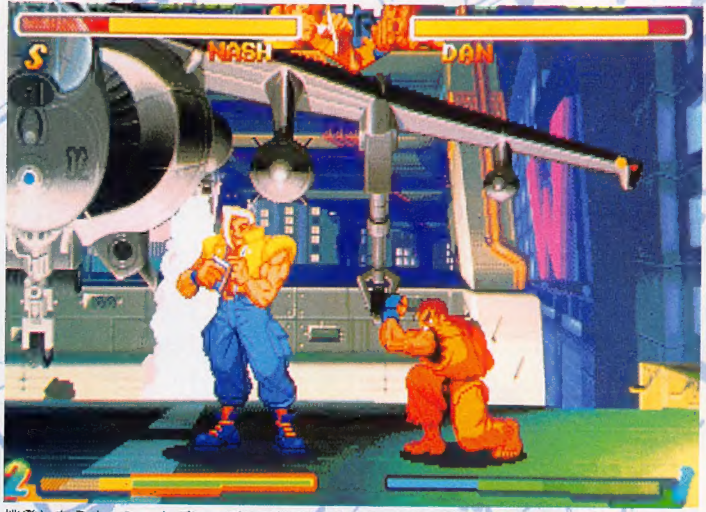
ファイナルファイトの画面はすべてX68000版のものです。



おなじみ真空波動…と思いきや、波動拳が2発出ている。



背景も一新。ローズのモーションはもしかして新技?



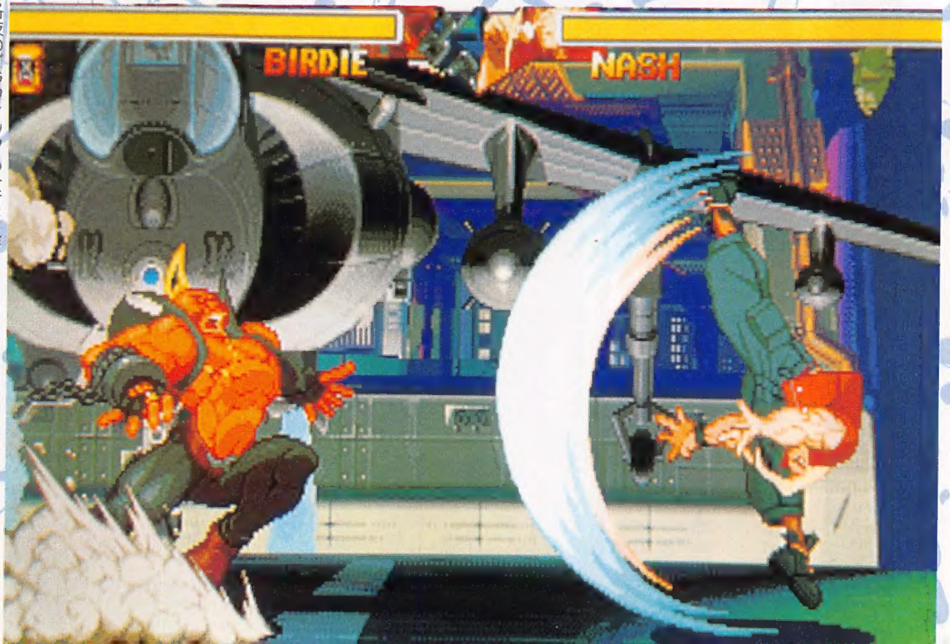
挑発しあうナッシュとダン。ダンの挑発はグラフィックが変わっているようだ。



ソドムの挑発に攻撃力が?あるいは新技だろうか?



各技のグラフィックも一新され、よりダイナミックに表現されている。



—前編—

S.鈴木裕
（セガ）

ーチャ3
える

ストⅡシリーズを作ってきたカプコンとバーチャシリーズを作り上げたセガ。両メーカーの開発チーム、頂点で人気作品を世に輩出してきた2人の対談が、今ここに実現!! 今号は前編として、両雄の開発姿勢に迫る！





前作の不満点の追及からストⅡは始まった

ゲーメスト…対戦格闘ゲームの一大ブームを築いたストⅡですが、どんな経緯でこのゲームが作られていったのでしょうか。

岡本…ストⅡの前に、元祖ストリートファイターがありましたよね。私はストⅠに関しては全然ノータッチでした。それで、続編という形で作る予定だったのがファイナルファイトだったんです。

でも、ファイナルファイトはストリートファイターじゃないと言われて、また作らなければならなくなったわけです。だから最初にもう波動拳、昇龍拳、竜巻旋風脚を入れるのは決まっていて、あまり極端にいじれないんですよね。

ただ、ストⅠを遊んだ時に、みんながこぞっていう不満点を、できるだけ全部解消していこうと考えていきました。かゆいところに手が届くというか、少し垢抜けているというか、そういうものを目指していました。

ストⅠは、3つの必殺技のどれが当たっても2発でゲームオーバーというゲーム性だったんです。

それを威力を落としてもっといろんな技が楽しめるようにしたり、いろいろなキャラで対戦できたらもっと面白いんじゃないかと…。こうだったらよかったのにと思う点をどんどん付け加えたり、改造したりしていきました。

これはストⅡに限らずそうなんですけど、それまでのゲームの不満点をできるだけ解消したい、というのが基本コンセプトですね。あまり斬新なものにしすぎても、プレイヤーがついてきてくれるかわからない。それより、今までのもののどこが不満なのか考えて、少しよくする。5%面白いものにしていくというのが狙いです。そのためには、いろいろなゲームをやってみます。一歩先に行くには、そのゲームについての面白さ、不満点がわからないとしかたないですから。

ゲーメスト…対戦がこのように盛り上がっていくとは予想されていましたか?

岡本…正直、ここまで対戦してくれるとは思いませんでしたね。海外では対戦してくれてるんじゃないかという期待はありましたが、日本ではそれほどやってくれないんじゃないかと。ゲーメストさんで対戦が面白いぞと言ってくれて、火がついた形になったわけですが、思いがけない盛況ぶりでした。

もともと、対戦プレイが面白いゲームにしたいという気持はもちろんありました。

当時、どうしても抜群に売れるゲームを作りたかったんです。そこで、いろいろ考え、ゲームプレイ時間を短くして満足させる方法を考えるしかなかった。ウチのゲームでは、1プレイ500円でとか、どう考えてもとれないんで、もうそうなると多人数でやるか短時間でやるかですよね。

インベーダー当時で1プレイ百円で、今はゲーム作りも大がかりになって30人で長くかけて作って百円だと、もうからないんですよ。まず、プレイが早くてたくさんの人が遊んで、だからもうかるよと

ゲーメスト創刊
10周年特別企画第1弾

開発者トップ対談

岡本吉起V

（カプコン）

ストⅡとバ
が見



しかオペレーターに言いようがない。

だとしたら、短い時間でユーザーがどれだけ不満に思わないかを中心に話を進めていったんですよ。それで、対戦でお互いのお金を積み合うというか、取りあえば、このゲーム高いよじゃなくて、あいつうまいよってことになるんだろうと思ったわけです。

その時に注意したのは、同じキャラクターが使えるわけだから、練習すればうまい人と同じところにいけるんじゃないかと思わせるというところですね。また、そのキャラクターでダメなら、別の強いキャラを使えば勝てるんじゃないかとか、そうしたら今度はそのキャラクターについて他の人に教えてもらうとか、そういう関係が成立すればいいんじゃないかと思ったんです。結果的に、考えた以上に非常にうまくいきました。



自分の作りたいものを作る バーチャファイターは格闘シミュレーション

ゲーメスト…当時ストⅡが全盛だったわけですが、バーチャファイターを作るとき、意識されたりプレッシャーはありましたか？

YOU…僕はゲームのことを知らないんですよ。つまり、カプコンさんのゲームの歴史がどうだとか、それがセガであっても怪しいものです。ゲーム全体に対して疎いんです。

僕は、もともとゲームを比べて作るタイプじゃないんです。ビジネス的なことは別として、ゲームを作り込んでいくときは、どんなタイプのゲームでも変わらないと思うんです。それが、ドライブゲームでもフライトシミュレーションでも、格闘でも。バーチャファイターを作るときも、ストⅡを意識して作ったんじゃないんですよ。自分の作りたいものを作るという感覚です。

でもやっぱりビジネス的なところから、ストⅡは売上げが凄いよとか、人気投票では格闘ゲーム凄いじゃないのとか言われてました。あまり言われるんで調査してもらったら、ストⅡが出てからコンシューマーも合わせて（格闘ゲームが）、400くらい出たっていうんですよ。それで何一つとしてストⅡを越えたゲームがあるか、と。

僕としてもそんなゲームにどうこうとか大それたことは思ってないんですよ。ただ、格闘ゲームのブームがもうピークだと言われてたけど、ピークから少し離れたとしても依然大きなマーケットがあるだろうと。開発費をかけて1年やって、最低でもそれを無駄にしないで利益につながるだろう、だからやらせて下さいという形で上司を説得してスタートしたのを覚えてますね。バーチャファイターは、格闘技のシミュレーションなんですよ。格闘技は男性に一番マッチした部分があると思うんです。基本的な部分で、拳銃のうまい人よりも、ケンカの強い人の方がカッコイイと思うでしょ。ゴルゴ13でも銃持ってなくても勝つじゃないですか。だから、結局のところ素のまま強い人のほうが男の子はあこがれるんで、素のまま強い人を作りましょというところから始まってるんです。だからあとはその男性心理に基いてどうやるかってだけの話ですね。基本的にシミュレーションで、ゲーム的に面白いようにアレンジしていくというように。

そうしてスタートするわけだけど、そうしたら、格闘技について知らなければならない。それは、ドライブゲームにしたって同じで、車に乗らなければ始まらなくって、



何でも同じですね。だから、実際に中国に行って、こんな攻撃したら達人はどんなふうに返してくるんだろうとか、実際に体験しましたよ。格闘技に対する、尊敬の念とか、そういうものを感じるところからがスタートですね。それがないと無理だと思います。

それで、達人の人達に教えてもらうとき、スローモーションで攻撃してもわかりにくいだろうから、本気で打ってきて構わないと言われたんです。むこうは達人なんで、素人が本気で行っても大丈夫だからと。で、そのとき、向こうは寸止めしてくれたつもりなんでしょうけど、こちらがヤワだから軽く入っちゃって、骨にヒビが入ってしまった(笑)。

いろいろな達人の技を見たわけですけど、達人ほど動きが少ないんですよ。少ない動きで一発入れれば終わりみたいな。そこは、そのままではゲームにならないんで、遊んで楽しいものになるようにと変えていくわけです。

波動拳が出るとか、スペースハリアーみたいな非現実的なものを作るときには、また別の作り方があるわけです。バーチャファイターの場合は、より現実に近く、シミュレーションという考え方で作りました。

他と比較せず、ひたすらこだわって作り込んでいく鈴木氏と今あるゲームの不満点を少しでも解消し、より進化したゲーム作りを目指す岡本氏。アプローチはお互いに違い、非常に興味深い内容であった。次回は後編。お互いの意見がクロスファイヤーして、業界の話題について対談が盛り上がった様子をお届けしよう。(石井ぜんじ)



PROFILE
岡本吉起[Yoshiki Okamoto]
1961年6月10日生まれ
㈱カプコン
商品開発本部AM制作部部長
代表作品：ストリートファイターⅡシリーズ、ヴァンパイアシリーズ、ストリートファイターZEROシリーズほか



PROFILE
鈴木 裕[Yu Suzuki]
1958年6月10日生まれ
㈱セガ・エンタープライゼス
アミューズメント研究開発本部取締役
兼第二AM研究開発部部長
代表作品：バーチャファイターシリーズ、ハングオン、スペースハリアー、アフターバーナー、バーチャレーシングほか

欲望の街"東京"が舞台だ！

LAST BRONX（ラスト ブロンクス）
東京番外地

スクープ！AM3研初の
対戦格闘ゲームが遂に登場。

担当：(牛)

「セガラリーチャンピオンシップ」など、リアルさを追求したゲーム作りに[illegible]であるセガAM3研が遂に3Dポリゴン[illegible]格闘ゲームを世に送り出すことになった。その名も「LAST BRONX／東京番外地」。[illegible]る！

ストーリー

199X年。東京での覇権[illegible]ストリ[illegible]ートファッションに身を包んだ[illegible]かい[illegible]ったわな[illegible]抗争に終止符を打つべく、各グループのリーダー[illegible]頂上決戦が行われることになった。

果たして、どのグループが[illegible]統一が成し遂げられるのか？[illegible]み合い、壮絶なラストバトル[illegible]世紀末[illegible]ちだ!!

ジャンルは"武器格闘"！

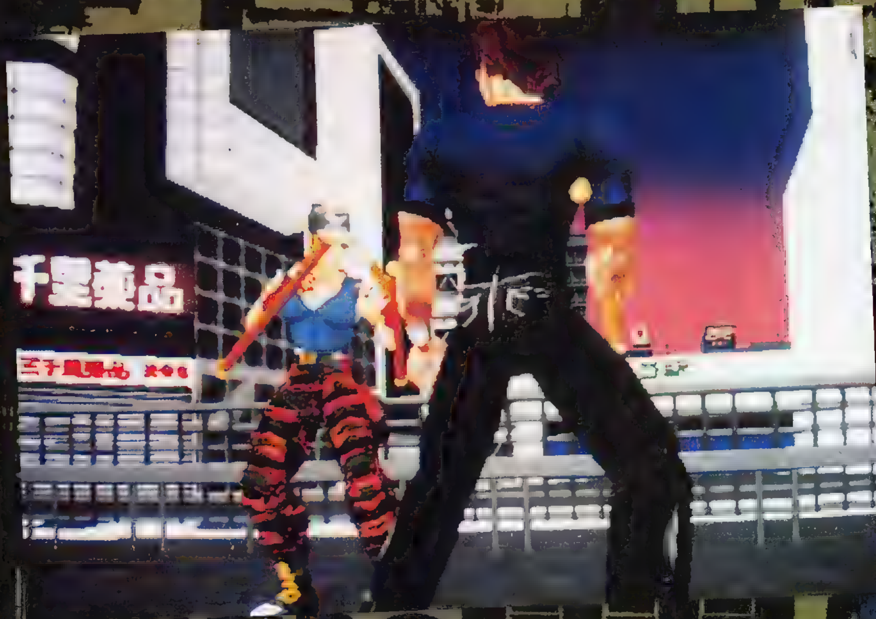
さて、このゲームの特徴だが、[illegible]トを使用した対戦格闘ゲームで、"リアル"東京を舞台に武器を[illegible]ラクターが死闘を繰り広げるというもの[illegible]できるキャラクターは8人。彼らが手にしている武器も"トンファー"や"ヌンチャク"など[illegible]の叩き工モノばかり。開発の現段階では武器[illegible]その軌道に[illegible]あったが、モデル2ならではの武器の滑らかな動きは「美し[illegible]」のひと言に尽きる。もちろん武器単体によるものだけではなく、武器＋体術による複合攻撃もあるようだ。

また、このゲームの特徴の[illegible]つである"リアル"東京を舞台にしている点にも注目した[illegible]例えば"渋谷ステージ"[illegible]109、[illegible]千里薬品、天[illegible]の景観を忠実に再現して背景に用いているのだ。

さらにキャラクターコスチュームは"今"を感じさせるストリートファッション。その凝りに凝ったディテールで[illegible]だ。

ところで現[illegible]は開発中ということで詳しいゲームルールについては不明だが、リングに柵が設けられている部分からもどうやらKOマッチになるようだ。

残念ながらAOUショーでは出展されないこのゲーム、まだまだ開発途中だが十分に期待できるものであることは間違いない。







※画面はすべて開発中のものです

画面写真で見る、コミカルファイターズたち

バーチャファイターキッズ

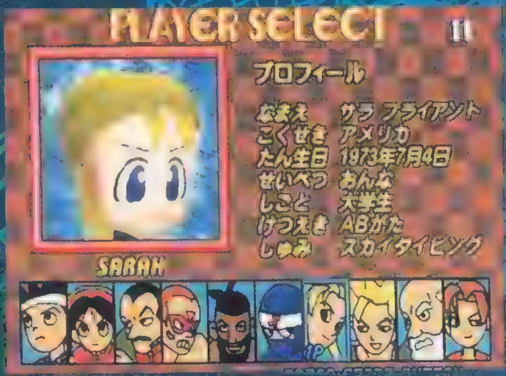
©SEGA

速報第２弾、これでゲームの特長が見えてきたぞ!!

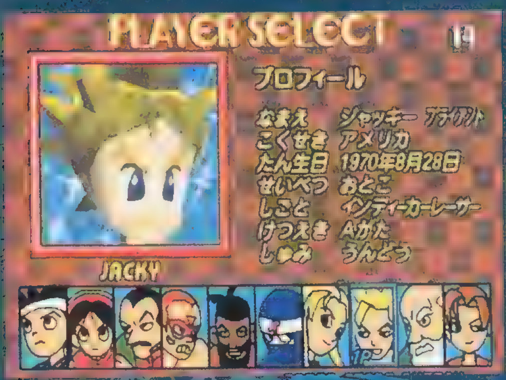
担当：FRS-N.O㊩

正規の画面写真入手!! ロケテストも実施

前号で速報という形で紹介したVFK。あのときは画面写真はなく、ワークステーションで作成されたイメージCGだった。今回はちゃんとした画面写真が手に入ったので、とりあえず見てもらおう。



かわいさが基本!?万人に受け入れられそうだぜ。



こちらはジャッキー。りりしくなってもそれらしい。

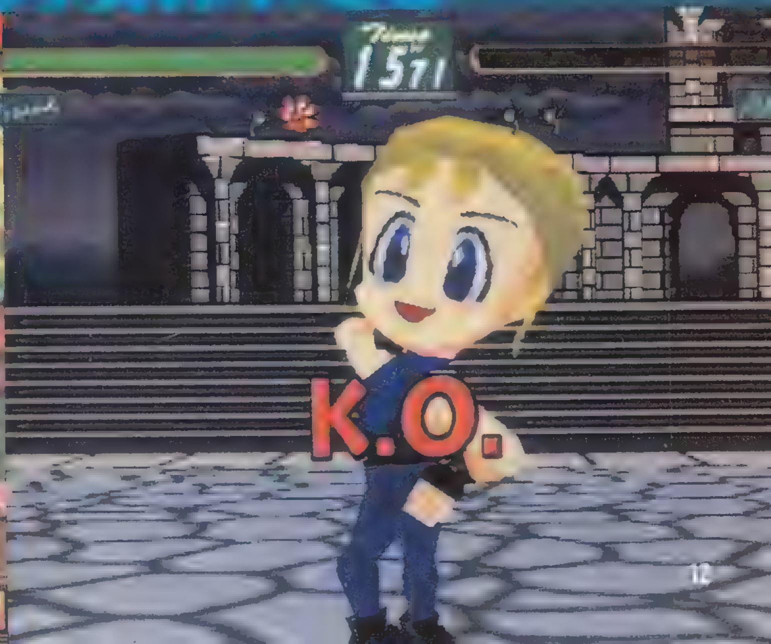
イメージCGのときはなかった体力ゲージがつき、ゲームの全体像が見えてきたんじゃないかな？ 今回は、ジャッキーステージ、ブライアント兄妹ステージの写真も初公開。わりと雰囲気でているよね。

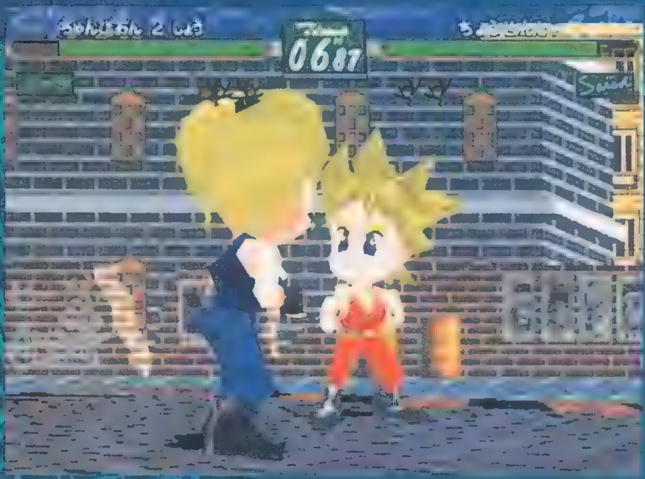
VF2.1との違い リプレイがつく!?

実は今年の初め、都内でロケテストが行われた。新しい要素として、キャラ特有のある固有技を相手にヒットさせると、ゲーム中にもかかわらずその瞬間のリプレイ映像が割りこむようになっている。これは、同社「ファイティンヴァイパーズ」のアーマー破壊時のあのリプレイを思い浮かべてもらえば分かりやすいだろう。

さて、新技についてだが、全キャラに入るのか、一部のキャラのみかはまったく不明。また、キッズというだけあり、その見た目はかわいいの一言に尽きる。バーチャでは分からなかった、顔の表情もユニークで見やすくなっている。キャラを選んだときVF2なら口もとを少し上げて「ニヤリ」とする程度だったがVFKでは、思いきり「ニッコリ」とする。その他やられたときも、いかにも「あーいたい」って感じで何かカワイソウな感じさえする。そして、新しいエフェクトとして技を当てたときにヒットマークが出るようになった。これもファイティングバイパーズからの演出だね。



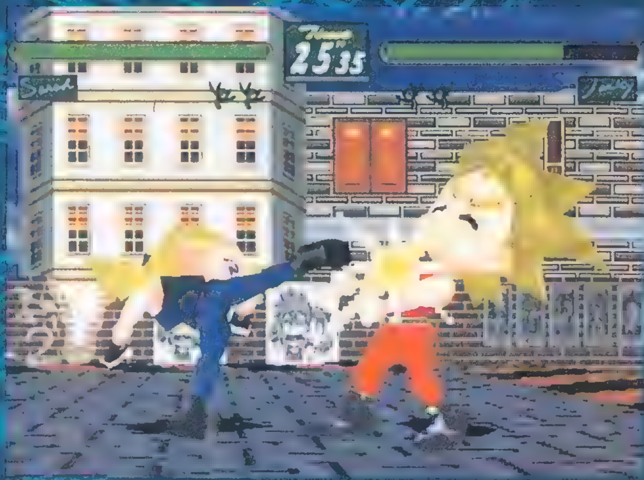




頭がでかいが、判定はどうなっているのか？結構楽しみだ。







バイパーズからのヒットマーク。技をあたえた感触がつたわってくる。



技はもちろん「2」のときとほぼ同じ。発売が待ちどおしい。





超能力大戦始まる!!

サイキックフォース

PSYCHIC FORCE

タイトーから異色の格闘ゲームが出るぞ。超能力者たちが派手に暴れるのだ。

担当：KAL

空間中を自由に移動

プレイヤーは、常に浮遊状態にあるキャラクターを、8方向レバーとガード・弱攻撃・強攻撃の3ボタンで操作する。

ゲームルールのほうは、相手キャラクターの体力をゼロにすれば1本取得、2本先取で勝ちとなる、おなじみのシステムだ。

真新しいのは、キャラが浮いているという点。

このゲームでは、キャラクターたちは「結界」と呼ばれる立方体状の空間内で闘うことになる。この空間内なら上下左右に自由に移動できるわけだ。



結界全体はこんなカンジ。左上と右下にキャラがいるの、分かるかな?

アクション解説

それでは各キャラの攻撃方法や防御方法について説明しよう。

とりあえず弱攻撃は弱い攻撃、強攻撃は強い攻撃、と。これはいいだろう。ただ、相手キャラと離れていると、どちらのボタンを押しても「ノーマルショット」と呼ばれる飛び道具が出るようになる。

相手と近い距離にある場合には、弱攻撃はスキが少ないが威力のない打撃技が、強攻撃はスキが大きい分威力も大きい打撃技が出るようになっている。また、強攻撃は相手を吹き飛ばす性質を持つ。

この打撃技をうまく組み合わせることによって、「コンボ技」を繰り出すことができる。これはいわゆる連続技で、接近戦で大いに役に立つ。また、コンボ技も、最後まで入れれば相手を吹き飛ばせる。

接近戦用の技では、ほかに「つかみ技」がある。ガード＋弱攻撃で出るこの攻撃は、相手をつかんで吹き飛ばすことができる。ガードの上からもつかめるので、受け身の相手にはどんどん使っていける。

防御テクニックについてだが、通常の打撃技なら単にガードボタンを押すだけで防ぐことができる。しかし、それ以外の超能力系の攻撃は、移動してかわすか、「バリアガード」を使わないといけない。

バリアガードは、ガードボタンを押している間にレバーを1回転させると発生させることができるエネルギー球で、どんな攻撃でも防ぐことができる。しかも、相手に当てれば吹きとばすことができるので、遠距離、近距離のどちらにおいても重要なテクニックといえる。

ただし、バリアガードは「サイコゲージ」を消耗していくので、サイコゲージの残量には気を付けないといけない。



遠距離時のノーマルショットと、バリアガード。



近距離では、主に打撃戦になる。別に超能力を使っても構わないが。

超能力を使いこなせ!

主人公たちが超能力者でゲームタイトルがサイキックフォースなんだから、当然超能力戦がウリの1つになっている。

超能力は、ほかのゲームでいうところの必殺技にあたるもの。レバーとボタンの組み合わせで、さまざまな超能力を使用できるのだ。

この超能力技、基本的に攻撃力が高く、相手を吹きとばすことができるが、使うとサイコゲージを消費する。消費したサイコゲージは「ボタン3つ同時押しっ放し」で回復させていくことができるが、多いほうがいいのは当たり前。

各キャラクターがどんな超能力の使い手なのかは、キャラ紹介のほうを見てほしい。中には超能力者でないのも混じっているが、まぁ気にするな。

サイキックフォースで、超能力技と同様に使いこなすことができるようになると戦闘力が数倍UPするのが、ダッシュを使った移動テクニック。

通常、レバーを入れただけでは、キャラはフワフワとゆっくり動くだけ。ところが、攻撃ボタンを同時押しすると、高速移動が可能なダッシュができるのだ。このとき、レバーを入れながらだと、好きな方向に移動できる通常ダッシュ。レバーをどこにも入れないで同時押しすると、相手方向に高速接近するクイックダッシュになる。このうち、クイックダッシュは、相手のノーマルショットを弾きながら移動できるので、奇襲に使えたりする。また、途中で攻撃に転ずることもできるので、攻防一体の動きが実現できるのだ。



クイックダッシュは、ノーマルショットを消しつつ突進する。

結界をどう使うか?

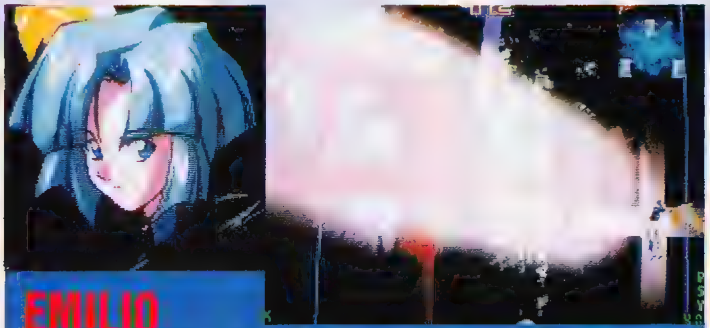
本文中にたびたび出てきた「吹き飛ばす」という言葉。この言葉と、結界は、非常に深い関係にある。

強攻撃やつかみ技、コンボ技、超能力技などで相手を吹き飛ばし、結界の内壁にぶち当てると、追加ダメージをあたえることができるのだ。さらにこのとき、一瞬スキができれば一気に大ダメージを期待できるわけだ。



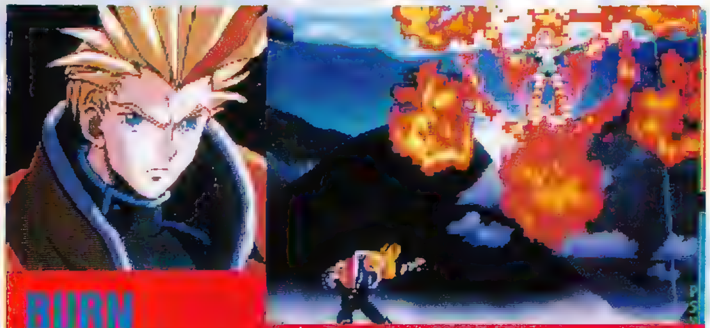
内壁に打ちつけられると、追加ダメージ＋スキだ。

最後になったが、超能力技などのコマンドは、相手のいる方向などに関係なく、入力できる、ということをよく覚えておこう。インストカードに「⬇⬊➡＋弱攻撃」とあれば、キャラの位置関係に関係なく、いつでも⬇⬊➡と入力すればいいのだ。これは重要だぞ。



EMILIO

悲しい過去をもつ光の使い手、エミリオ。[illegible]の強大な力を[illegible]するアークエンゼルだ。



BURN

熱血野郎だが落ち込みやすい、火の使い手バーン。これは、相手を[illegible]にする技だ。ヒーローにはつきものだぜ。



SONIA

電気を操るソニアは、実は人工生命体。[illegible]から電撃を出したり、相手を引き寄せてそこへ技を入れられたり、などの技をもつ。



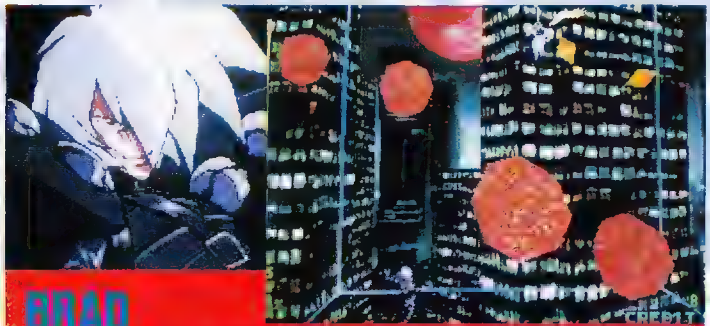
WENDY

行方不明の姉を探すウエンディー。風を操る力をもつ。この技は、突風をおこして、画面外から木やらカンバンやらタンスなどを飛ばす。



WONG

冷血で、世界征服を目論むウォン。時間を操る能力で、分身したりワープしたり、はては時間を止めることもできるのだ。



BRAD

2重人格者のブラド。彼は無意識のうちに、その能力「重力」を使って人を傷つけてしまう。これは隕石を呼んだところ。



GATES

妻と娘を超能力者に殺されているゲイツは、[illegible]サイボーグになることを志願した。ロケットパンチ、パイルバンカーなど、多種の兵装を内蔵。



GENMA

退魔師である玄真は、超能力者ではないが、様々な術を使うことができる。これは、[illegible]を地雷のように設置しているところ。ウォンは分身でかわしている。

ロックオンの快感再び…

RAY STORM

レイストーム

あの「レイフォース」の続編がポリゴンを使って登場、勿論ロックオンシステムも健在だ

KKYーいなりん

フルポリゴンを生かしたシステム

94年度のゲーメスト大賞で編集部特別賞を受賞した「レイフォース」の続編である。

今回は横画面、縦スクロール、ハーフトップビューの画面構成になっている。ハーフトップビューとは斜め後方から自機を見下ろす視点のことである。

さらに前作との大きな違いはポリゴンを使用しているということである。これによりハーフトップビューでの背景のリアルな立体感を表現し、ロックオンシステムに重要な「高度」というものがわかりやすくなっている。

また背景を様々な角度に変化させたり、ボスキャラやザコキャラが自在に角度を変えたり変形するのもポリゴンならではといったところ。

新たにボンバーが加わった

操作系は8方向レバー＋2ボタン。レバーは自機の移動に使用するのだが、自機の前方のロックオンサイト（照準）も同時に移動する。

このゲームにはコントロールセレクトというものがあって、初心者向けのAUTOと上級者向けのMANUALの2つから選ぶことができる。

AUTOの場合はAボタンでショットとロックオンレーザーを同時に発射し、Bボタンでボンバーを撃つことができる。

MANUALの場合はAボタンでショット、Bボタンでロックオンレーザーを発射する。ボンバーはA＋Bボタン同時押しで撃つことができる。

ボンバーは画面内すべての敵にダメージを与えることができるのだが、これは画面上部にあるボンバーストックゲージが敵をロックオンするごとにゲージが上がっていき、いっぱいになるとボンバーのストックが1つ増える。



左側の赤い機体がレイフォースの面影を残している。

やるしかねえ、16ロックオン

コントロールセレクトの他に、自機そのものも2つのタイプから選ぶことができる。

Aタイプは前作「レイフォース」の自機と同じタイプ。ショットは連射の効くバルカンタイプで、アイテムでパワーアップすることで最大8箇所ロックオンできる。

Bタイプは新しいタイプで、ショットは押しっぱなしでレーザーが出て、左右に動くとレーザーの残像が出てワインダーをかけることができる。

そしてなんと、アイテムでパワーアップしていくことによって、最大16箇所ロックオンすることができる。

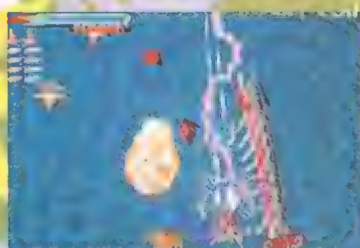
「レイフォース」ではロックオンし続けることにより1倍→2倍→4倍→8倍…と倍率が上がって8箇所ロックオンで128倍となったが、果たして16箇所ロックオンでも同じ倍率で上がっていくのだろうか？（だとすると32768倍になっちまうんすけど）。非常に楽しみである。



ロックオンレーザー発射、左の低空に大型機もいるぞ。



滑走路上空で大型機と戦う、爆発がポリゴンらしく少し角張っている。



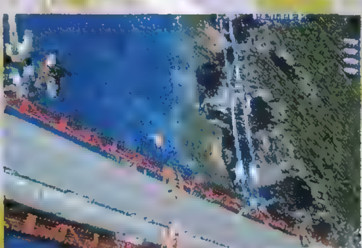
Bタイプのショットは貫通力のあるレーザー。



滝のそばで戦う、1P側がAタイプ、2P側がBタイプ。



街の上空での戦い、半透明バリバリ。



美しい背景に酔ってしまいそうだ。

ついに中ボス公開!!

電脳戦機 VIRTUAL ON CYBER TROOPERS バーチャロン

今回からCPU攻略に突入。システムもキャンセルについて細かく解説していくぞ。

虚像か？実像か？最強の敵出現の予感とともに、目前でソレは巨大なVRに形を変えた…。

コードネーム「ヤガランデ」

組織が現在持ちうるすべての技術力を結集して製造した超高機動大型VR、それがヤガランデである。

ヤガランデは、M.S.S.を応用・発展させた独立したプログラムで動き、完全に無人化することに成功している。

1機のみの生産であったヤガランデだが、その情報はなぜか各VRのシステム内に仮想敵RVとして設定され、いつでもシミュレートできる状態になっていた。

一定の条件が満たされたときにシミュレーションが発動。プレイヤーはヤガランデと戦うことになる。

中ボスの特徴

CPU戦でステージ5終了直後に警報音がなり響いたら要注意。中ボス出現の合図だ。

中ボスは、レーザー、バズーカミサイル、炸裂弾などの破壊力ある武器を使ってくる。いずれの攻撃も3発受ければ、ほぼ破壊確定というとんでもない威力の武器だ。

機体の移動性能も高く一瞬にして距離を詰めてくるぞ。

ヤガランデの機体のカラーリングは、自機の色に対応したものになっている。自機が1Pカラーなら中ボスは2Pカラー、自機が2Pカラーならば中ボスは1Pカラーになる。例えばテムジンの1Pカラーで中ボスと戦うときは、テムジンの2Pカラーである赤を踏襲したカラーリングが中ボスに施されるわけだ。

ほかにも中ボスには秘密があり、コンティニューをしていくごとに…。

と、ここから先は自分自身の目で確かめてほしい。



こいつがヤガランデ!

強いぞ!

必殺技が登場!!

特殊行動

いろんな動きを見せる各バーチャロイドたち。
もっと過激に動かすためにこれを読め!!

担当　バーチャロンチーム　文　SHO

前に基本操作を紹介したが、今回は少し特殊な操作を紹介していこうと思う。
その他に、特定のバーチャロイドに存在する特殊攻撃も紹介するので、そのバーチャロイドを使っている人は必見だ!!

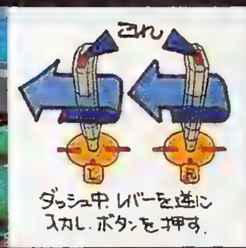
キャンセル

基本操作のときにも少し紹介したが、バーチャロンの世界にはダッシュとジャンプを急停止させることができる。
これは、CPU戦や対戦においても重要になってくるので紹介しよう。そして実際に自分で試してみて、その役割を理解してほしい。

●ダッシュキャンセル

このゲームをプレイするとき、8割方使用するのがDダッシュであるといってもいいぐらいダッシュは多用するわけだが、このダッシュをキャンセルして急停止することができる。これがダッシュキャンセルである。





ダッシュキャンセルは超重要!!

しかし、ダッシュキャンセルをするときには条件があり、ダッシュ攻撃をしてから、ダッシュキャンセルをすることはできないようになっているのだ。
ダッシュキャンセルの方法は、ダッシュした方向と逆の方向にレバーを入れて、ダッシュボタンを押すとできるようになっている。
例えば、右にダッシュしたら左にレバーを入れてダッシュボタンを押すと止まる。また、右ナナメ前にダッシュをしたら、左ナナメ後ろにレバーを入れてダッシュボタンを押すといった感じだ。図でも説明しているので、そっちを見てもらえばわかると思う。
その他に、ダッシュするときと同じく、レバーは1本でも2本でも同じ方向に入っていればダッシュキャンセルはできるので、やりやすいほうでやってみてほしい。
このダッシュキャンセルを使って、小キザミに動くことにより、相手に近づきやすくなるので、ぜひマスターしてほしい操作である。

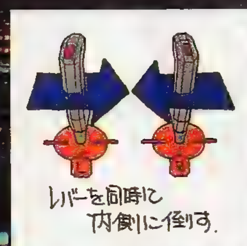


ナナメでも可能。

●ジャンプキャンセル

ジャンプのときにもキャンセルすることができる。
これは、フワーッとジャンプしたら急にストンと降りることができる、というもの。
やり方は、ジャンプがレバーを開くのに対して、レバーを両方内側に倒すのだ。
しかし、ジャンプの上昇中でないとジャンプキャンセルはできないので注意してほしい。





上昇中でないとジャンプキャンセルはできない。

このジャンプキャンセルの利点は、相手を見失ったときなどに、ジャンプしてすぐジャンプキャンセルをすると、一瞬で相手の方向に機体が向くことができるという点だ。
このゲームは、ジャンプをすると、瞬時に相手の方向を向くというシステムになっており、それをジャンプキャンセルを使って応用しているわけだ。
よく相手を見失うので、この行動は非常に使える行動の一つだ。
ほかにも接近戦のときに相手のダブルロックオンを瞬時にはずすことができるのも利点といえる。
これにより、相手の接近戦の武器を封じて、すぐに自分の攻撃につなげれるのだ。
接近戦は、互いに行う意思がなければまずできないが、接近戦の1つの方法として、覚えておいてほしい。





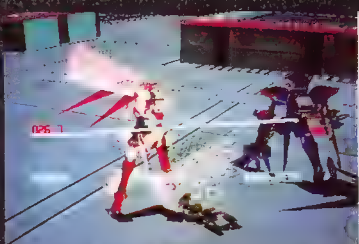
相手を見失っても
ジャンプキャンセルですぐに相手のほうを向く。超使える!!

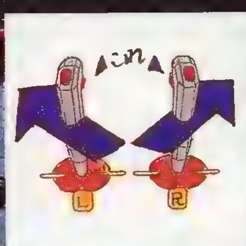


接近戦ではダブルロックオンをはずせるので有効だ。

裏回り法

CPU戦でハイパーIIと接近戦をしているとき、たまにクルッと後ろに回られて、ソ





クルッと裏に回って攻撃する。写真ではわかりにくいかも…。


アファームドはぜひ覚えたい。

ードで斬られるといったことがある。

これが裏回り法というやつで、全バーチャロイドが使える技である。

これは、ダブルロックオンをした状態で、両方のレバーを右ナナメ前か、左ナナメ前に入れて、ほんの少し遅らせて攻撃ボタンを押すとできるようになっている。

初めのうちは、なれるまで練習が必要になるだろう。

しかし、接近戦でイキナリ使うのは難しく、あまり使える攻撃ではない。まあ、やればかなりカッコイイので使いたくなるが…。

テムジン、バイパーII、アファームドの3キャラは、けっこういけるかもしれないが、他のキャラは忘れてしまってもいいかもしれない。

カッコイイので一度は試してみてね。

特殊攻撃

ここで紹介する特殊攻撃は、しゃがみ攻撃などの全バーチャロイドにある攻撃法ではなく、特定のバーチャロイドが持っている攻撃法で、いわば必殺技のようなものだ。

この攻撃法ができるのは、テムジン、バイパーII、ドルカスの3体だけである。

それでは各バーチャロイド別に操作法を紹介しよう。

●テムジン
（グライディング・ラム）

テムジンが持っている特殊攻撃は、ジャンプ中に両レバーを前に倒し、両トリガーを押すことにより、出るようになっている。

このときに、すべての武器ゲージがフルでないと、この技は出ないので注意してほしい。

空中でビームソードを前に突き出して突進していくという技で、当るとかなりの破壊力がある。



ビームソードを突き出して突進!!

しかし、相手に飛んでいくときに障害物があると、その場で止まってしまう。

また、相手によけられてしまったりすると無防備の状態になってしまうし、突進しているときに攻撃をされると、撃墜されてしまうのであまり使える技ではない。


障害物には、ひっかかってしまうのが残念。

テムジンを使っている人はCPU戦などで試してみるのがいいだろう。

●バイパーII
（S・L・C・ダイブ）

バイパーIIもジャンプ中に両レバーを前に倒し、両トリガーを押せば出るようになっている。出る条件はテムジン同様、武器ゲージがフルの状態でないと出せない。

バイパーIIの特殊攻撃は、まるで某アニメのV○ックスのような感じで、機体がオーラにつつまれて、相手に突進していくというもので、超カッコイイ。



機体がオーラにつつまれて、相手に向かっていく。

しかも突進中に攻撃をくらってもダメージは受けないようになっており、当たれば大ダメージは確実である。

この攻撃は、近いとダッシュでかわすことはできない。近いときにはジャンプをしてかわすようにしよう。


かわすときはジャンプで。

まさに、バイパーIIのファイナルウェポンといえよう。

●ドルカス
（メガスピンハンマー）

CPU戦でドルカスが見せる攻撃で、鉄球をグルグル回しながら突進してくる技だ。

やり方は、右旋回中に、両トリガーを押すというもので、やはり、ゲージはフルのときでしか出すことはできない。

この技は、出せば自動的に相手に突進していくが、その間に攻撃されると、ダメージは受けてしまう。しかし、使い所さえ間違わなければ、かなり使える技になるだろう。見た目どおり、破壊力もある。

特殊攻撃を紹介してきたが、どれも操作の練習が必要なものばかりだ。

さあ、軍資金を持ってゲームセンターへ急げ!!



鉄球を振り回すドルカス。

けっこう楽だぞ!!

テムジン

速さと、ダッシュビームライフルでガンガン攻撃しよう。

担当：SHO



今回は、全バーチャロイドのCPU戦攻略をやっていこうと思う。

テムジンは他のバーチャロイドに比べて、1コインクリアは楽なほうなので、操作系をしっかり覚えて、思ったとおりの動きができるようにしておこう。

ダッシュ攻撃重視

それでは各バーチャロイド別に攻略していくが、テムジンの基本戦法はやはりダッシュからのビームライフルがメインになってくる。

その他は、相手の起き上がりにボムを重ねておくと、戦いを有利に進めることができる。

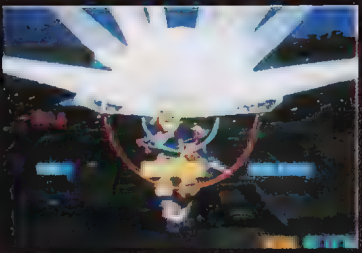


頼りになるのダッシュビームライフル。

例えば、相手の起き上がりにボムを重ねると、相手はダッシュして逃げるか、ジャンプして逃げるか、どちらかの行動をとらないかぎりダメージを受けてしまう。

この攻撃をすることによって、相手の次の行動が読みやすいというわけだ。

これは、CPU戦だけではなく、対戦においても重要になってくるのでよく覚えておいてほしい。



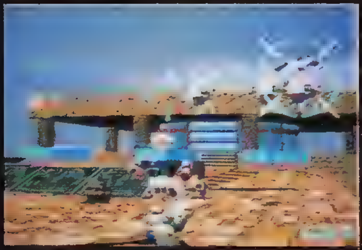
相手の起き上がりにボムを重ねるのは基本だ。

CPU戦では、テムジンがダッシュで接近すると、相手がジャンプするというパターンがある。

これによって、相手のジャンプの着地の硬直中に、こちらの攻撃を当てることができるのだ。

このときに注意したいのが、自分のダッシュで相手のジャンプを誘うときに、ダッシュ攻撃をしないようにすること。まちがって攻撃してしまうと相手に攻撃が当たらず、しかもダッシュ攻撃の硬直により、相手の着地に攻撃が間に合わなくなってしまうのだ。

相手がジャンプして攻撃するのを、しっかりダッシュで回避しつつ接近して攻撃ということができるので、練習してみてほしい。



相手のジャンプを誘えばOKだ。

各バーチャロイド攻略

ここでは、各バーチャロイド別に、細かくまとめてみたので参考にしてほしい。

●ステージ1（テムジン）

まずは、軽く腕ならしという感じで、自分と同じ機体のテムジンと戦うことになる。

前回でも紹介したが、ステージ1は練習ステージっぽいので、CPUはあまり攻撃をしてこない。

開戦直後から前進して、ソードで斬るなり、ダッシュ攻撃なり、好きな攻撃をして構わない。

ここで初心者は、ダッシュ攻撃や、接近戦を試してみるのもいいだろう。その他にもダッシュキャンセルやジャンプキャンセルの練習、またはテムジンの必殺技のグライディングラムを試しておきたいところだ。

とりあえずクリアだけをするのであれば、開幕に接近してビームソードで斬ってから起き上がりにボムを重ね、ダッシュ攻撃をするだけで楽勝だ。

各ゲームセンターのランク設定によっては、イキナリ走り回って攻撃してくるが、とりあえずダッシュビームライフルを撃っていれば安定だろう。



とにかく倒せ!!

とにかく、思う存分攻撃して倒してみてくれ。以上!!

●ステージ2（バイパーII）

次は飛行能力が優れているバイパーIIの登場だ。

相手はどんどん飛びまくるというわけではなく、このステージも練習ステージの感が強い。あまり攻撃はしてこないが、ステージ1のテムジンよりは動き回るので注意してほしい。

このステージは、開幕が障害物の上に乗っている。CPUは初めはなにもせずに立っているので、まずビームライフルを単発で1発撃ち込むと必ず当たって障害物から落ちる。そのときに自分は障害物から降りて相手に近づく。すると相手は自分から見て左に走って移動するので、先読みして左にダッシュしつつ攻撃をする。そうすれば全弾命中して相手の体力を相当減らせる。起き上がりにボムを重ねて、もう一度ダッシュ攻撃をすれば楽に倒せる。



開幕のビームライフルは絶対に当たる。

他に、最初のビームライフル1発で相手がダウンするときがある。そのときは、すぐに近づいてボムを投げて、起き上がりにビームソードで瞬殺することも可能だ。

相手の起き上がりには無敵時間が存在するので、うまくビームソードを重ねよう。

●ステージ3（ドルカス）

ここから相手が普通に攻撃してくるようになる。

ドルカス戦では最も注意しなくてはいけないのがファランクスで、鉄球の存在もあなどれない。この2つの攻撃はあまりくらわないようにしたいところだ。

ドルカス戦の開幕は、ビームライフルを1発撃ち込んだあとに、右ダッシュビームライフルを撃つと必ず当たるので覚えておいてほしい。

コツとしては、1発目のビームライフルを撃った直後に、



開幕に、ライフルを撃って…



すぐ右にダッシュして攻撃すれば必ず当たる。

すぐダッシュ攻撃に移る。

ドルカスは、ファランクスを撃つか、ジャンプのどちらかの行動を必ずするので全弾命中するというわけ。

その後は、しっかり起き攻めをして、ダッシュ攻撃をする。このとき、ただ闇雲にダッシュ攻撃するのではなく、走りつつビームライフルを単発で撃ち、相手が、ファランクスや鉄球を撃ってきたらダッシュ攻撃を行うよう心がければ、問題なく倒せるので試してほしい。

その他に、ドルカスは、ジ

ャンプを誘えるので、こちらの戦法でもいい。

●ステージ4（ベルグドル）

ベルグドルの攻撃で注意したいのが、ミサイルだ。

しかし、このミサイルをわざと撃たせて、そのスキに攻撃するのがベストだ。

このときに、ダッシュをする方向は横ではなく、前斜め方向がいい。

前方ダッシュビームライフルはエネルギー弾を2発撃つ強力な攻撃なのでぜひ試してほしい。

無闇にダッシュビームライフルを撃つのは、危険なのでなるべく避けよう。

相手のミサイルを誘うのは、相手の前で止まっていれば撃ってくる。このとき距離は、中間距離を保っていればベストだ。



このときに前斜めにダッシュする。

この繰り返しでベルグドルは倒せる。

●ステージ5（バルバスバウ）

バルバスバウは、前半の壁といえるほど難しい相手だ。

この相手のときは、ジャンプを誘うことが簡単にできるのだ。

これを使い、ダッシュで近より、相手を飛ばせて、着地に攻撃を当てるだけでOK。

着地の硬直中に当てる攻撃は、ダッシュビームライフルが望ましいが相手が目前に降りてきたら、すかさずビームソードに切り換えよう。



ジャンプを誘えば、もういただきだ!!

これでバルバスバウは楽勝。

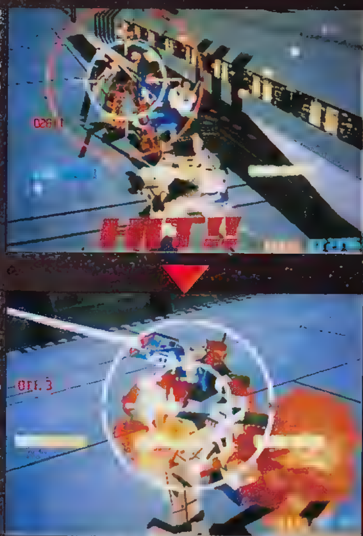
●ステージ6（アファームド）

接近戦が強いアファームドは離れて戦うのがベストだ。

障害物がイマイチ邪魔だが、けっこうジャンプをしてくれるので、着地を攻撃することもできる。

開幕に右にダッシュして、ビームライフルを撃てば、けっこういい感じに開幕を迎えることができる。

その他に、接近戦に持ちこめば、突き・ガード・突き・ガード…という感じでハメることができる。相手はショットガンで反撃してくるが、かまわず突きで攻撃すると、同じ行動をとるので、ダメージは受けてしまうが、確実に倒すことができる。しかし、接近戦に持ち込んだときに、相手よりダメージを受けていると、相手より先にやられてしまうので注意する。



突いてから、ガード。これを繰り返す。

●ステージ7（フェイ・イェン）

CPU戦で最大の難関なのが、このフェイ・イェンである。

動きが速く、ジャンプしてからの移動も大きく動けるので、こちらの攻撃がなかなか当たらないのだ。

基本的には、ジャンプを誘い、着地を狙うのがベーシックだが、硬直の短いフェイ・イェンに攻撃を当てるのは難しい。

フェイ・イェンは、ジャンプしてから、ハートビームをよく撃ってくるので、これをくらってはいけない。無闇にダッシュ攻撃をすると、ジャンプでかわされ、こっちの硬直中にハートビームが命中してしまうので注意したい。

その他にフェイ・イェンが壁に向かってダッシュをしたら、少しゴリ押しで、壁に向かってダッシュ攻撃をしてダメージを与えるのもいい。

離れた位置では、ビームライフルを単発で撃つのも意外と当たるので試してほしい。

ハイパーモードになったときのハートビームには要注意。



ハートビームはくらわないように!!

●ステージ8（ライデン）

ついに使用できる機体の最後の敵、ライデンの登場だ。

ライデンは、レーザーさえくらわなければたいしたことはない。

開幕に、右ダッシュビームライフルを撃てば必ず当たるのでまずこれをやる。あとは、ダッシュ攻撃をやっていればけっこう勝てる。

注意するのは、相手の正面に立ち止まると、レーザーがくるので、あまり止まらないこと。あと、ライデンがジャンプしたときは、速攻で左右にダッシュして逃げること。

ライデンのジャンプレーザーは、4方向にレーザーを撃ってくるので、ボヤボヤしてるとくらってしまうのだ。



開幕右ダッシュ攻撃が安定。



これはくらってはいけない。

あとは落ちついて相手のダッシュ攻撃のスキなどに攻撃をヒットさせればOKだ。

こんな感じでCPU戦をこなせば1コインクリアは近い。





ちょっと苦しい後半

フェイ・イエン

対CPU戦で勝つためのポイントと、底力モードについて詳しく図解しよう!

担当：伊勢　猫

前号で1ステージ目から4ステージ目ベルグドル対CPU戦の勝ち方について攻略したが、今回はそれに引き続き、後半5ステージから8ステージまでの対CPU攻略と全8体いるV・R、中で唯一フェイ・イエンのみが持つ特殊機構である底力モードについてくわしく取り上げていこう。

対CPU戦基本戦法

対CPU別の攻略に入る前に、CPU戦全般に対して共通していることについて説明しておこうと思う。

まず初めにCPU戦をしてみで気になるのは、攻撃に対する反応が良く、回避行動が適切だということ。それを含めて、その機体の持ち味を生かした多様な闘い方をCPUがしてくれる（ステージ最初のテムジン、バイパーIIは例外）といった2点が挙がる。

1つ目のことからわかる通り、ただやみくもに攻撃をしていたのでは勝てず、機体別に攻撃や行動のスキを覚えて、そこへと攻撃していく必要があるといえる。以上のことを踏まえた上で、ステージ別に見ていくことにしよう。


自分の使っている機体のCPUの動きをマネるのは上達の近道。

ステージ1

練習ステージともいえるここは、素早く接近戦へと持ち込んでソードでテムジンを倒してしまえる。フェイ・イエンの格闘性能は低いので、初めにはいくらかボウガンビームを当ててから、斬りにいこう。


ビームソードによる斬りつけ2回で倒せるくらいまで撃ち込んで!

ステージ2

バイパーIIステージは、スタート直後に障害物に乗ってスタートする。ここでは開始直後に、しゃがみボウガンを撃つと7〜8割の確率で当たって倒れてくれるのでおためしあれ。後は起き上がりに格闘戦で斬ってもいいし、中距離からハンドビームを撃ち込んでいるだけでも、装甲のうすいバイパーIIであれば楽勝。


無理をしなくとも、ハンドビームだけでも十分早く倒せるぞ!

ステージ3

ドルカスステージは夜の市街戦となっているため障害物が多い。フェイ・イエンとしては障害物に隠れたくなるが、ドルカスの武器はファイヤーボール以外は無効化できないので、逆に苦しくなる。

ここはおもいきって障害物から出て、横ダッシュを使い、中距離からハンドビームとボウガンでゲージをケズっていくようにしよう。


ファランクスは壁をつき抜けるしハンマーは降ってくる…。

ステージ4

ベルグドルステージには、これといった障害物がないのでダッシュ攻撃を主体とするフェイ・イエンにとっては好都合。重装備な分だけ移動力の低いベルグドルの側面へと回り込んで攻撃していこう。

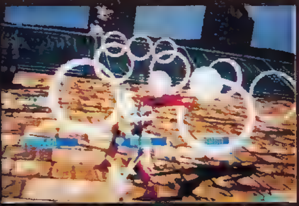
また、CPUベルグドルはステージ開始直後に6割くらいは、いきなりホーミングミサイルを撃ってくるので、モーションが見えたらしゃがみボウガンを撃ってから横ダッシュで逃げよう。


ただし、ホーミングミサイルだけは、しっかりと見て避けよう。

ステージ5

CPU戦で最初のカベとも言えるのが、このバルバスバウステージ。CPUの動きも良くなり、なかなか攻撃が当たってくれない上、リングレーザーでハンドビームを消されてしまったりと具合が悪い。

攻撃するポイントは具体的には、ジャンプ中、及びダッシュ中攻撃後の硬直。ジャンプは着地にボウガンで、ダッシュ攻撃に関しては、横方向の同じ方向へとダッシュしながら、ボウガンや♡ビームを撃っていけば当たるぞ!


リングレーザーの弾消し性能は高いので十分に注意すること。


3WAYリングレーザーが来たらば、チャンス!

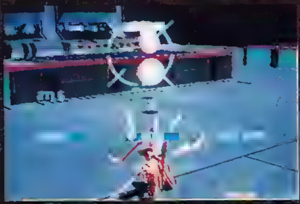
ステージ6

このアファームドステージから舞台は一転して月へ…。ステージ6もステージ3と同様に障害物は多いが、今度はこれがフェイ・イエンにとってはプラスになってくれる。

基本的な勝ち方は2通りで、攻めていくなら、アファームドが高速トンファー攻撃を使ってくるのを待ち、モーションが見えたらジャンプで逃げるようにして空中から♡ビームで攻撃していく。

また見た目より勝ち重視で


自信がなければ、やめておいたほうがいいけどね。


これを繰り返しているだけでも勝つことはできる。



あれば、つねにアファームドと障害物をはさむようにして移動しながら、しゃがみハンドビームで障害物越しに攻撃してタイムオーバまで逃げていれば楽に勝つことができる。

ステージ7

フェイ・イェンにとっては同キャラとなるこのステージ。はっきりいってかなりきつい闘いをすることになる。

基本的には、バルバスバウなどと同様に相手のジャンプ後の着地とダッシュ攻撃後のスキにボウガンで攻撃していくのがよい。

また自分が移動する時には、CPUフェイ・イェンにはつきあわずに、外壁にそって移動したほうが結果的にはよく、うまくすれば障害物の影から♡ビームを撃とうとしている所へ…なんてこともある。


こんな時には、まよわずに斬りつけに行っていいぞ！

対フェイ・イェン戦でもっとも気をつけなければならないのは、やはり〝底力モード〟がCPUにもあるということ。条件は自分と同じなので、ハイパー化したら攻撃を避けることに専念すること。

逆に自分が先にハイパー化した場合には、攻撃力にものを言わせて一気にカタを付けてしまう、などといったこともできるが、無理はしないように…。


無理して逆に倒されていちゃあしょうがない…。

ステージ8

ラス前は超重量級ライデンが登場してくる。ライデンといえばレーザー、これはCPU戦においても要注意で、くらえば負け決定といってもいいほどだ。しかし、幸いなことに障害物は多いステージなので、つねに相手の位置関係を気にしていれば、そうは当たらない。


時として、勝つためにはがまんすることも必要だ！

また逆に考えれば、ライデンレーザーを撃った時のスキも攻撃力なみに大きいので、


CPUがレーザーを撃ったならば、チャンス反撃だ!!

反撃のチャンスだといえる。CPUがレーザーをハズすまでは、アファームド同様に障害物を利用して、しゃがみハンドビームで攻めていこう。

底力モードの条件とそれによる変化

フェイ・イェンの特殊能力である〝底力モード〟。これの発生条件は体力ゲージが50％を切ることがそれとなっている。



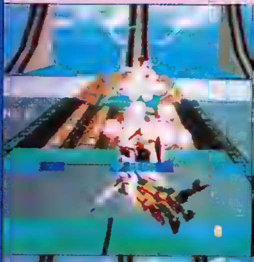
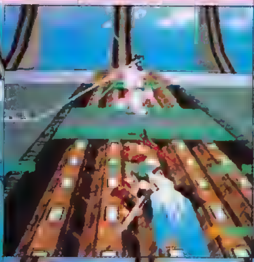
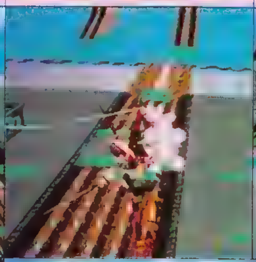
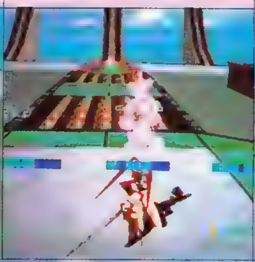
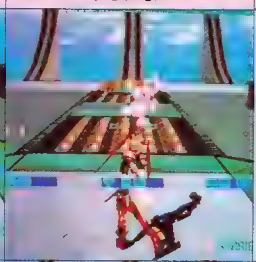
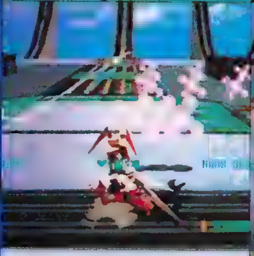
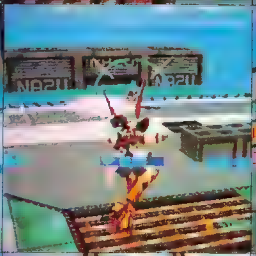
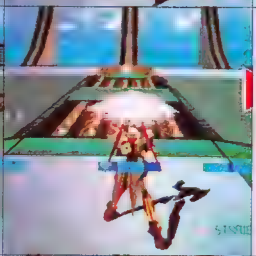
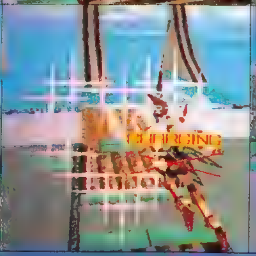
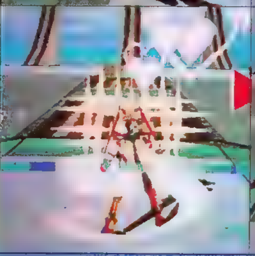
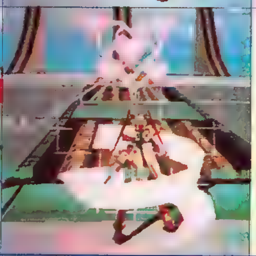
耐久ゲージが50%を切ると…



機体色が金色へと変化して、底力モード発動！

このモードに入ると金色へと機体が変色して、武器すべての攻撃力がUP。中でも♡ビームにいたっては通常の約2倍まで、その攻撃力は上がってくれる。それ以外にも一部ダッシュ攻撃などについても、通常のものから変化している攻撃もあったりする。ハイパー化後の各種攻撃に関しても、前号と同様に一覧表にしておいたので、前回の表と見比べて違う攻撃をチェックしておくといいだろう。

フェイ・イェン・ハイパー化技一覧表

ダッシュ		ジャンプ	しゃがみ	通常	
					右手
					左手
●一応すべてのパターンを載せてはいるが、実際に変化しているのはハンドビームの前方ダッシュ、横方向ダッシュの2種類のみで、それぞれが2WAYと3WAYへと変化している。					両手

ポイントをつかめ! ライデン CPU戦攻略



CPUはいろいろな戦法のいい練習台になってくれる。ポイントを学ぼう。

担当：キャサ夫

ライデンの特徴

一撃必殺レーザーと言えばライデン。

バズーカ、グランドボムと通常武器も決して弱くはなく、使い方次第でかなりの威力を発揮する。

自分がどんなに追い込まれても、レーザーがヒットしようものなら、たちまち大逆転が可能。これが一番のライデンの特徴と言えるだろう。

3つの武器は通常時だけではなく、しゃがみ撃ち、ジャンプ撃ちすることで攻撃の形態も異なる。

では、それらの武器で何が強く、使えるのかの説明をしよう。

武器の正しい使い方

先程も述べたが、武器の種類は3種類。その武器は撃ち方によって攻撃形態が異なるのである。

まず撃ち方を説明しよう。

●しゃがみ撃ち

両方きレバーを内側に入れるのと同時に攻撃ボタンを押す。

通常時に比べ、攻撃後の硬化時間が短いのが特徴。

●ダッシュ撃ち

片方又は両方のレバーを進みたい方向へ倒し、ダッシュボタンを押す。ダッシュ中に攻撃ボタンを押すと発射。

攻撃後、かなりの硬化時間が存在する。

●ジャンプ撃ち

両方のレバーを外側に入れるとジャンプ。ジャンプ上昇中に攻撃ボタンで発射。

硬化は比較的、短いほうだ。

とまあ、通常以外の攻撃の仕方はこのように3種類あり、どの武器も形態が変わって攻撃する。

それでは、今回はこれらの多彩な武器の使い方、意味、弱い所などを説明しつつ、CPU戦を攻略していこう。

St.1 練習台のテムジン君

ファーストステージにはテムジンが待ちかまえている。全キャラクターの中で最もスタンダードタイプのキャラだ。

しかし、恐れることはなにもない。どんなことをしても負けることはないだろう。

1面ではしゃがみ撃ちのタイミングを覚える練習をしよう。

もう一つの練習はダッシュを途中で止めること。操作ミスでよくジャンプをしてしまうので、しっかり操作を対に覚えさせよう。

St.2 ちょっとおバカなバイパーII

移動速度が早く、空中戦を得意とするバイパーIIは装甲が薄いためにレーザーがヒットすると瀕死の状態に追い込むことができる。

基本的に大した攻撃はしてこないので、安心してプレイができる。

試合開始と同時にバイパーIIは必ず画面右方向へジャンプする。開始同時にしゃがみバズーカを撃ってやろう。

しゃがみバズーカはかなりの追尾性を持っているので、開始同時に撃てばジャンプしているのを撃ち落とせる。



バイパーIIが飛んだらすぐにダッシュレーザーで撃墜せよ!

バイパーIIは起き上がったあと、ちょこちょことただ動くだけなので、そこに擦れ違いざまダッシュレーザーを撃つ。これを繰り返せばクリアはできる。

ダッシュレーザーは2種類あるが、使うのは横ダッシュレーザーだ。前ダッシュは4WAYで出るが、大した威力がなく、ヒットしてもダッシュ後の硬化中に反撃されてしまうぞ。

St.3 恥かしがりやのドルカス

3面は少しでも油断すると負けてしまう。障害物はあまりないが、ドルカスはうまく隠れて壁越しに攻撃をしてくる。

このステージはダッシュを巧みに使って攻撃をよけ、相手の硬化中にジャンプレーザーを当てよう。ドルカスは鉄球攻撃をしてくるが、引き付けてから横ダッシュをすればかわせる。



ドルカスにはジャンプレーザーがかなり有効。使い所を正確に。

遠距離戦になった場合は移動しながらバズーカを撃って牽制しつつ近ずこう。

St.4 ワンパターンなベルグドル

基本的に常に攻撃を仕掛けてくるベルグドルは、4、5連射の通常攻撃と追尾性能の高いミサイルを交互に移動しながら攻撃してくるワンパターンなヤツだ。

この面は障害物がなく、ステージ上の端同志でも弾がとどく。

基本的に学ことはなにもなく、相手の移動方向と同じ方向に動きながらバズーカを単発で撃ち込んでやれば勝てる。で、相手が倒れたらあまり意味を持たないが、グランドボムを投げて、再びバズーカを撃ってやろう。

ちなみに開始同時にレーザーを撃つと当たりやすく、試合を楽に運べるぞ。



敵弾はダッシュでかわす。重要だぜ!

St.5 逃げ逃げのバルバスバウ

いつまでたっても追尾してくる機雷とこっちの攻撃をほとんど止められるリングレーザー。バルバスは逃げながらこれらの攻撃をしてくるイヤな相手。

攻め方としてはジャンプさせて撃ち落とすのがベスト。ジャンプをさせるのには前



レーザーで落とす。基本だね。



ダッシュバズーカ（前）でジャンプを誘って

ダッシュバズーカを使用する前ダッシュバズーカは横ダッシュと違い、バズーカを3連射くらいしかない。横ダンシュでも良いが距離を詰めるためには前が良い。で、ジャンプをして機雷を撃ってくるところに今度はダッシュレーザーで撃墜だ。近い所でジャンプしたときはしゃがみバズーカで落とそう。

前ダッシュバズーカは少し遠間から使うとタイミング良く次の攻撃へ移れるので、その間合いを覚えるように。

St.6 動きはニュータイプ アファームド

接近戦を得意とし、少しのスキを見せるとトンファーで殴られてしまう。

アファームド相手にはなるべくダッシュを使わず、スキをみせない戦い方をするのが理想だ。

このステージは大きな障害物が2つあり、そこに身を隠して戦うのが戦法となる。そこで力を発揮するのがしゃがみグランドボム。

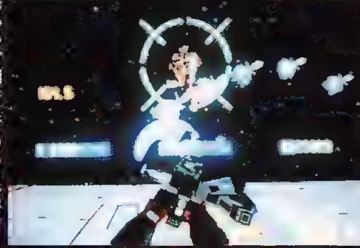
しゃがみグランドボムは高く投げ、障害物の反対側を攻撃できる。

接近戦に持ち込まれたときは、一番攻撃の出が早いしゃがみバズーカを多用し、目の前で相手がミスったときなどは、武器で殴るのではなく必殺レーザーをモロに当てるようにしよう。

ライデンの接近戦時における武器攻撃はモーションが遅く、すぐに逃げられて当たらないので、それなら威力のあるレーザーをおすすめする。


接近戦時、レーションの遅い武器攻撃よりレーザーがおすすめ。

アファームドは倒れたときに爆弾を投げてきて視界を悪くし、そこに武器攻撃で突っ込んで来るときもあるので注意しよう。


ジャンプ相手にダッシュバズーカは無意味だぞ。

St.7 ロボなのに女キャラ!? フェイイエン

移動が早いが攻撃力が低いフェイエンは当てをじらすのが好きと見える。で、油断したところに必殺ハート攻撃をくらってしまうのだ。

フェイエンもまた恥ずかしがりやで、障害物から障害物へと身を隠しつつ攻撃してくる。

このステージは真ん中には障害物がなく、ステージの壁近くに平行に障害物が存在する。つまり、フェイエンは外壁にそって移動するのだ。

ここでのポイントはレーザーの先読み法だ。

グランドボムで牽制し、ダッシュで逃げる場所を先読みしてレーザーを置いておくのである。このときフェイエンのダッシュボーガンの出がかりにヒットし倒されてしまう。


こんなときはしゃがみグランドボムが威力を発揮する。

フェイエンは体力の半分近く奪うと変身をする。すると強力なハート攻撃をしてくる。そこで狙い目。攻撃までの間かなりのモーションがあるので、単発バズーカで撃ってあげよう。このときは絶対にダッシュレーザーを使わないこと。ダッシュレーザーはあまりに正確に狙うため、小さなキャラクターは止まっているとレーザーの間を通り、当たらないのである。

これが強いレーザーの欠点の1つである。

St.8 1Pでプレイすると相手は真紅のライデン

自キャラとまったく同じ性能を持つCPUライデン。

ベルグドル同様、開好同時にレーザーを撃てばヒットする。が、CPUも同時にレーザーを撃ってきて、大抵値打ちになるのでやめておこう。

この面で一番覚えてほしいのは障害物の使い方である。


開始同時レーザーはヒットするがレーザー同志の相い撃ちに……。

障害物を利用して自分を有利にするのだ。

ライデンに勝つには障害物から身を半分出してバズーカをうまく撃てばOK。

ヘタに追い込もうとしてもこちらの攻撃はジャンプでかわされ、最悪だとレーザーをくらってしまうときもあるので深追いはやめておこう。

というわけで、ライデンの強く使える武器が何か大体分かったと思う。


障害物を利用した攻防も大切。必ず覚えよう。

単発にバズーカは威力が高いので常に撃ち、相手にスキがあったらダッシュレーザーを撃ち込むのだ。

接近戦は武器で殴るのではなくしゃがみバズーカはレーザーで攻撃をする。

これらがライデンのポイントだ。練習あるのみ。


前ダッシュレーザーは広範囲に攻撃する分ダメージも低い。フィニッシュで使おう。



「ようこそ、剣と魂の物語へ…」

SOUL EDGE

ソウル・エッジ

起き上がりシステム関係と各キャラコマンド技の一部を公開!

コンシューマー版「鉄拳2 verB」の発売を間近に控え、今もっとも注目されているメーカーであるナムコ。そのナムコが、「鉄拳2 ver B」に引き続いて世に送り出した武器格闘ゲーム「ソウル・エッジ」をもう実際にその手でプレイできた人も多いことだろうと思う。

さて、今回は対戦において非常に重要な起き上がり、及び起き上がり攻撃全般についての操作系に関してと、それに伴うダウン攻撃などのシステムについて。そして、気になるインストラクションには載っていない技の一部を極秘入手したのでキャラクター別にコマンドと、その性質について、解説していこう。

追い打ち

追い打ち攻撃とは、相手を特定の技や投げ技などで、ダウンさせたところへ一方的に追加ダメージを与える攻撃のこと。割と最近の格闘ゲームには付いていることが多く、ソウルエッジもその例外ではなく、ダウンしているキャラクターに対しての追い打ち攻撃が存在する。


あたりまえのことだけど、相手がダウン状態でないと出ない。

システム的に全キャラクターに設定されている技として2種類あり、入力はそれぞれ

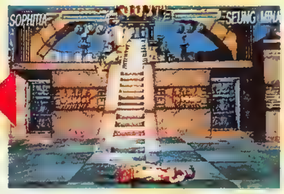
●**小ダウン攻撃（A or B＋⇧）**

●**大ダウン攻撃（A or B＋⬆）**

となっている。

レバー入力に関しては⇧や⬆方向さえ入っていればよく、厳密に真上入力である必要性はないので楽に出すことができる。

当然として大ダウン攻撃のほうが、ダメージ量は高いがその半面として攻撃判定発生までが長くて、避けられやすくそれとは対照的に小ダウン攻撃は出るまでが早いかわりに、ダメージ量が少なくなっている。


大ダウン攻撃のほうが当然、軌道が大きく避けやすい。


小ダウンは小ジャンプの軌道なので避けづらいがダメージ減。

これ以外にも各キャラクターごとに、いくつか通常のコマンド技の中で、ダウン攻撃判定を持つ技や個有のダウン攻撃を持つキャラクターなどといったものもいる。


キャラによって、相手ダウン状態でないと出ない技もある。

起き上がり

ソウルエッジにおける起き上がりは、ダウン中にレバーの入力、及び各種ボタン入力によって様々に変化する。


入力によって、様々な起き上がり方をすることが可能。

その種類については大きく分けると4種類あり、主にレバー入力によってそれを決定することが可能となっている。

●**前転起き上がり**　**（頭方向にレバー入力）**

●**後転起き上がり**　**（足方向にレバー入力）**

●**奥方向横転起き上がり**　**（上方向にレバー入力）**

●**手前方向横転起き上がり**　**（下方向にレバー入力）**

以上の4つが具体的なレバー入力方向に対応する起き上がり方で、このほかに奥、手前方向横転中に、前、後転をすることができる横転入力前、後転やダメージを早く抜き行動可能状態へと素早く回復するGボタンと並用することでその場起き上がり、クイック各種起き上がりを行うことができるようになる。


その場起き上がりは、Gボタン連打だけでOK！

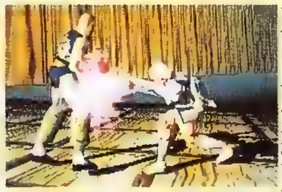
ボタン入力はそれぞれが以下の動作に対応していて、

●**起き上がり中段武器攻撃**　**（A or Bボタン）**

●**起き上がり下段キック**　**（Kボタン）**

●**クイック回復**　**（Gボタン）**

となっていて、これらにレバー入力を組み合わせることでやはり色々な起き上がり攻撃を出すことができる。

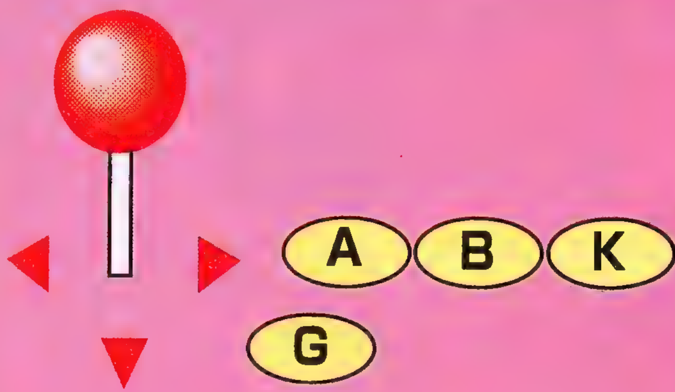

基本的には、中、下段の2種類から派生してゆく。

例えば、レバーを⇧入力でAボタンとGボタンを連打した場合、倒れてダウンしているキャラが奥方向へと横転をした後に起き上がり中段武器攻撃を行うといった感じになってくれる。


組み合わせによって楽に複雑な起き上がりが可能ともなる。

くわしい組み合わせとそれに対応した攻撃とを別表にまとめておくので、そちらを参考にしてほしい。

今回のシステムページではここまで。次ページからは、キャラクター別のコマンドについて見ていこう。



基本起き上がり操作一覧表

※コマンドはキャラが左向き時のものです。

●クイック回復	Gボタン
●中段武器攻撃	AorBボタン
●下段キック	Kボタン
●前転	レバー➡入力
●後転	レバー⬅入力
●奥方向横転	レバー⬆入力
●手前方向横転	レバー⬇入力
●横転前転	横転中➡入力
●横転後転	横転中⬅入力
●前転攻撃	➡+AorBorK
●後転攻撃	⬅+AorBorK
●横転攻撃	⬆or⬇+AorBorK
●横、前転攻撃	横転中➡+AorBorK
●横、後転攻撃	横転中➡+AorBorK

起き上がり各種一覧表

奥・横・後転



奥方向横転



奥・横・前転



後転





前転



手前・横・後転

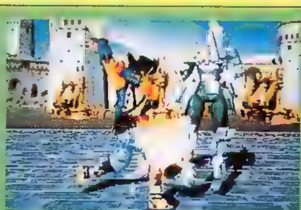




手前方向横転

手前・横・前転

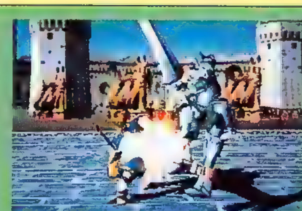




中段武器攻撃



その場起き



下段キック



上下にゆさぶる攻撃!!
御剣平四郎
連係技の多い御剣だが、受け流す技もあるぞ!!

ソウルエッジを君はもうプレイしたかな？
さて今回は、インストに書かれていない技の紹介だ。
各キャラ4つの新しい技を紹介していくので、しっかり覚えてね。
では御剣平四郎の技からいこう！

●贄払（⇦A）
レバーを後ろに入れると同時に、Aボタンを押すことによって出る技。


体を回転させて斬り払う。

体を回転させ、反動を利用して力を振り払う技で、判定は上段攻撃だ。
当たり判定が出るまでのモーションが大きいせいか、イマイチ使えない。
リーチはけっこうあるので使うとしたら中間距離で出すのがいいだろう。

●巻神楽（BBAB）
巴掛（AAA）や、掛神楽（AAB）と似たような、連続して刀を振る技だ。
4回攻撃をするのだが、すべてが入る連続技ではない。
判定は、中、中、上、中といった感じになっており、最後の中段が当たれば、相手はダウンする。
4回も連続して出る技なので非常に使える技だ。

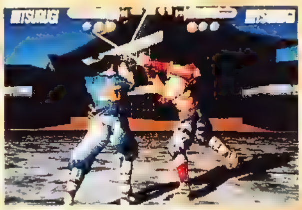

初めが中段で2回斬り…、


最後が中段で、当たれば相手は倒れる。

●掛旋（AA⇩A）
巴掛（AAA）の3段目の斬りが、下段になる技。
最後が下段なので、2択を迫られる技になるが、最後の下段斬りが当たっても相手は倒れない。
立ちガードばかりする相手には、こういった技で上下にガードをゆさぶろう。

●八卦ノ鎬（⇦A+G）
この技は、相手の攻撃を刀で受け流す技で、受け流したあとに、こちらの攻撃が入るという感じになっている。
鉄拳2の返し技のように、一瞬だけ刀をフッと構えて、その間に攻撃が当たると受け流すというわけだ。


最後が下段なのだ。


「あ〜らよっと!!」てな感じ。

贄払（にえばらい）	⇦A
巻神楽（まきかぐら）	B, B, A, B
掛旋（かけつむじ）	A, A, ⇩A
八卦ノ鎬（はっけのしのぎ）	⇦A+G



武器が重いか？
成・美那
動きは少し遅いが、連続技でフォローだ!!

小さな体で、大きな斬馬刀を振り回す、ソン・ミナ。
大きな武器を振るので少し動きが遅く感じるが、リーチの長さでカバーしている。
そんな彼女の新しい技を紹介していこう。

●背転柄撃（A⇨AA）
1回斬ってから、持っている武器の柄の部分で攻撃し、最後に体を回転させ、同じく柄の部分で攻撃する3段技。
判定は上段だが、初めの1発が当たれば、すべて当たる3連続技なので、使える技だ。


初めは斬りで、


2、3段目が柄の部分で攻撃。

しかし、1発目の攻撃のリーチが短いため、当てるには接近しなくてはならない。
ガード後の反撃技として使ってみよう。

●柄撃蹴（⇨AK）
初めの⇨Aで武器の柄の部分で攻撃し、そのあと蹴りを入れる技。
この技も初めの⇨Aが入れば、2HITは確定の連続技だ。
技の出も速く、使い勝手が良い。


柄で攻撃し、


蹴りを出す。当たれば連続技。

●烈纒糸（BA）
縦斬りの中段で斬ったあとに回転して横に斬り払う技。
この技は連続した技ではないが、2段目の横斬りが、次に紹介する技の滅纒糸と、2択攻撃ができるようになっている。

●滅纒糸（B⇩A）
前に紹介した烈纒糸の最後の斬りが下段になった技である。これにより、中下の2択攻撃が可能になる。


縦斬りのあとに、


中段攻撃。


最後が下段になるのだ。

背転柄撃（はいてんへいげき）	A, ⇨A, A
柄撃蹴（へいげきしゅう）	⇨A, K
烈纒糸（れつてんし）	B, A
滅纒糸（めつてんし）	B, ⇩A



やっぱりくノ一だね タキ

くノ一だけに、スピードはかなりのもの。リーチは短いが速さでフォロー。

刀は短いが、スピードでカバーしているタキ。

速い攻撃で相手を翻弄しよう。

●笹火宙（⇨➡A+B）

この技は攻撃するのではなく、ジャンプして、相手の後ろに回るというものである。

残念ながら、そこから攻撃しても、相手にガードされてしまうが、リングアウトなどは回避できる。



「ハッ」てな具合にジャンプして、



相手の後ろに着地。

●惨烈（⇨ABBB）

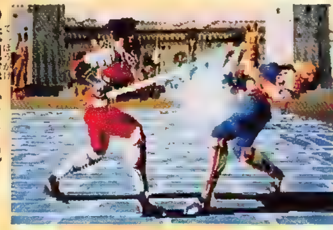
上段回し斬りのあとに、速い突きを3回出す技。

1発目が入れば連続技で、スキもないので使える技だ。

初めの攻撃が当たらなくても、次の速い突きは出すようにしよう。



上段斬りのあとに、



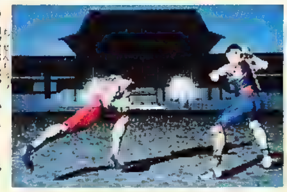
この突きを出す。

●鉄砲駆（⇨➡B）

刀を前に突き立て、相手に向かって突進する技である。

当たれば相手は、くずれるように倒れるが、ガードされると反撃は絶対に受けてしまう。

速い動きで、前後にクイックしたあとに出すと有効だ。



すごい速さで突進していく。

●地旋誅（A+K）

少しダッシュして、逆さになり、両足を回転させつつ蹴りを出すという技。

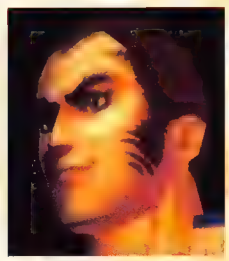
技の出かかりが速く、攻撃判定も中段なのでかなり使える。

相手に近づくときなどにも使え、当たれば相手は倒れる。



この蹴りは使えるよ。

笹火宙（ささびがえり）	⇨➡A+B
惨烈（ざんれつ）	⇨A, B, B, B
鉄砲駆（てっぽうがけ）	⇨➡B
地旋誅（ちせんちゅう）	A+K



2Pカラーはハゲではない 李龍（リ・ロン）

おもしろい技の多いリ・ロン。技の性質を早く覚えよう。

ヌンチャクを持った、殺し屋、リ・ロン。

他のキャラと違っておもしろい動きをするが、技もカッコイイものばかりだ。

技のリーチは短い気もするが、けっこう長い。

では、リ・ロンの新しい技を紹介しよう。

●奔舞（ABK）

3連続技で、横斬り、縦斬り、蹴りの順に技を繰り出す。

1発目の斬りが入ったら、すべて連続して技が入るようになっている。しかし、ガードされてしまったら、最後の蹴りのあとに、反撃を受けてしまうので使いどころに注意しよう。

ガード後の反撃など、確実に当たるときに使えば有効だ。



この蹴りをガードされると、反撃を受ける。

●裂尾（⇩⇦⇨B）

少し変わった技で、ヌンチャクを投げて足に乗せ、ヌンチャクを回転させて攻撃するというものだ。

技を出すときに、1歩踏み込んで攻撃するのでリーチはあるが、攻撃の威力はあまりない。判定は中段なので多用してもかまわないだろう。



アチョっと投げて…、



足に乗せて攻撃。

●双哭（⇨BB）

ヌンチャクで突きを2回出す技だ。

初めの突きが入れば連続技になる。技の判定は1発は上段だが2発目は中段で、当たれば相手はダウンするようになっている。



ヌンチャクで突きを出す。

●虚襲（⇨BA）

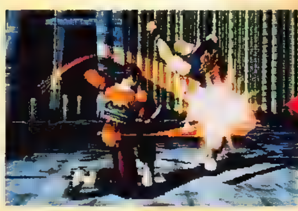
名前のとおり、1発目はフェイントで当たり判定がなく、2発目が下段攻撃という技。

1発目のフェイントで武器にオーラ（?）がかかるのでよくひっかかりやすい。

どんどん使っても問題はない。



1発目がフェイントで、



2発目が下段攻撃。

奔舞（ほんぶ）	A, B, K
裂尾（れつび）	⇩⇦⇨B
双哭（そうこく）	⇨B, B
虚襲（きょしゅう）	⇨B, A



動きがあやしいぞ
ヴォルド

今回紹介する技には、あまりハデなものはないが重要なのだ。

動きに特徴あるキャラ、ヴォルドはまさにそんなタイプだ。
カタールという短剣で繰り出す技は、どれも変わったものばかりだ。

●ブラインドスピン（⇦AA）
体を回転させ、2回斬り込む技で、初めの1発が当たれば連続になる。判定は上段だ。
この技は、出し終わったとき、相手に背を向けるのが特徴。


技を出したあとは、


背を向けてしまうのだ。

●ブラインドブレード（⇖A）
体を横にして、大きく斬り払う技で、判定は中段。
モーションは大きいが、当たれば、相手はダウンするので追い打ちが確定。
リーチは長いので中間距離から使っていきたい。


リーチは長いぞ。

●ギロチンシザース（⇦A+B）
相手をたたきつけるような技。リーチは短いが、出るまでのモーションが速い。
中段攻撃で、相手はダウンするので、接近戦でのもみ合いで出すと効果的だ。


接近戦用の攻撃だ。

●スーイサイドダイブ（走ってK）
これは、走ってから出る技で、スライディングみたいな感じ。
このゲームは相手との距離が近くなると、自動的に、走る行動がストップしてしまうので、少し早めにKボタンを押す感じで出そう。


走ってからこのへんでボタンを押すと、


技が出る。近いとダメよ。

ブラインドスピン	⇦A, A
ブラインドブレード	⇖A
ギロチンシザース	⇦A+B
スーイサイドダイブ	走ってK



神の子なのか？
ソフィーティア

すばやい攻撃にくわえて受け流しなどの防備もOKのキャラ。

神の戦士ソフィーティア。彼女の技は、出が速いものばかりで、かなり使える技が多い。
さらにこれから紹介する技で、キャラにミガキをかけよう。

●ソードシャワー（⇦B）
剣を上から振りおろす技で、攻撃したときに、カウンターであれば、もう1発剣で斬りつけるという変わった技だ。
判定は中段だが、リーチは短い。


普通は１発だが、


カウンターだと２発入る。

●バルーシアキック（KK⇩K）
蹴りだけを3回出す技だが判定が上中下となっていて、ガードするのがキツイ。


上段、


中段、下段と３発入る。

●トルネードハイキック（A+K）
どんどん使っていきたいが、少しモーションが遅く、慣れてきたらガードされそうな気がする。


スキの大きさが難か？

●エンジェルズパニッシュメント（⇦A+G）
これは、盾で相手の攻撃を受け流す技。
受け流したあとには攻撃が入れられるので狙っていこう。
しかし、受け流しのモーションが一瞬あり、そのときに投げ技をくらうので注意したい。


パシッと受けて、


流す!!

トルネードハイキック	A+K
ソードシャワー	⇦B
バルーシアキック	K, K, ⇩K
エンジェルズパニッシュメント	⇦A+G

騎士道とは…
ジークフリート

剣を使うほかに、体を使った技も多いジークフリードなのだ。



大剣ツヴァイハンダーを持ち、重い甲冑を身にまとっているジークフリート。
重い武器だけに、動きは遅いが破壊力はある。
そんなジークフリートの新しい技とは…。

●バックスピンスラッシュ（⇦A）

回転して剣を振る技で、判定は上段。

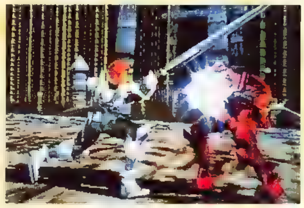


回転斬り。イマイチ使いどころが見えてこない技。

しかし出るモーションが遅いので、使い方が難しい。

●メイルシュトローム（立ち途中A A）

重苦しい技の中で、意外と技が速いのがこの技で、判定が、下、下段なので、ガードされにくい。



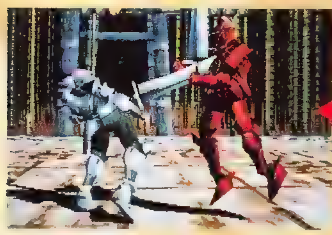
下段が2回なのでガードされにくい。

この技は出すのに少しコツがいるが、この手の入力は、もうみんなできると思うのでそんなに問題はないだろう。

●スラストスロー（⇗B⇦B）



この突きのあとに、



後ろに投げる。

ツヴァイハンダーを突き刺す技だが、初めの⇗Bで、相手に当たったときのみ、⇦Bを入れると、そこから投げになるという特殊技。
初めの突きは中段で、リーチも長い。
突き刺して、さらに投げでダメージと、かなり使える技だ。

●ショルダーチャージ（⇨B+K）

その名のとおり、肩でタックルする技である。
少し前に出て攻撃するが、判定は上段だ。
いまーつ使えないが、スキは少ないので、使いどころはあるかもしれない。
当たれば相手はダウンする。



肩でタックルする。

バックスピンスラッシュ	⇦A
メイルシュトローム	立ち途中A, A
スラストスロー	⇗B, ⇦B
ショルダーチャージ	⇨B+K

重量級の好きな者に…
ロック

動きは遅いが、パワーでカバー。パワーの中に技を見よ!!



重量級という名がふさわしいキャラのロック。
でっかい斧で相手をたたけば、大ダメージはまちがいない。
スキのある技が多いが新技のほうはどうか?

●スイングキャノン（AB）

斧で払ってから、突くという技で、始めの斬り払いが当たると連続技になるのが、この技の特徴。
初めの払い斬りが上段なのは残念だが、当たれば追い打ちまで確定なので、多めに使っていってもいい技だ。



払ってから…、



突きだ!!

●ホリゾンタルスイープキック（⇘K）

体勢を低くして下段回し蹴りを出す技。
単なる下段蹴りだが、体勢が低いため、相手の上段攻撃をかわすことができるのだ。



体勢が低いのが特徴。

●キックヴォルテクス（⇙K A）

ミドルキックを出して、そのあとに斬り払って落とす技。



ミドルキックで浮かし、



空中で斬り払う。

ミドルキックが当たれば相手は浮き、浮いている所に斬り払いが入るといった感じになっている。
最初のミドルは中段である。

●ニールキック（相手がダウン中に⇧K）

これは、ダウン攻撃で相手を倒したときに、通常⇧A、Bなどで追い打ちにいくのだが、ロックには⇧Kの技がある。
倒れたらまず入るが、相手に密着した状態でニールキックを出すと、跳び越えてしまうので注意したい。



近いと跳び越えてしまうので注意。

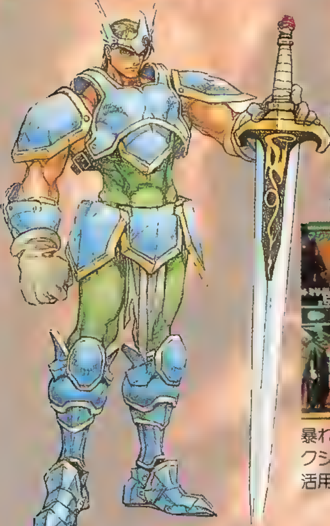
スイングキャノン	A, B
ホリゾンタルスイープキック	⇘K
キックヴォルテクス	⇙K, A
ニールキック	相手がダウン中に⇧K

発売直前！知って得する情報満載

Dungeons & Dragons®
SHADOW OVER MYSTARA™

今回は、慣れるまでがちと大変な、魔法の使い方などを中心に解説していくぞ。

担当：KAL



ファイター

爽快なプレイを約束するファイター。初心者向けとよく言われるが、ファイター独自の楽しさもあるので、ベテランもやるべし。



暴れるだけがファイターじゃない。他のアクションゲームにはない「ガード」を有効活用するのだ。意外なものまで防げるぞ。

ファンタジーゲームの華 魔法を極めろ！

「D&D シャドー オーバー ミスタラ」は前作「D&D タワー オブ ドゥーム」より、一層キャラクターごとの個性が強化されている。

以前は剣を振り回すだけで、わりと初心者向けだったファイターは、今回はあらゆる武器を扱えるとか、特殊入力技が強いという性格づけがなされているし、ファイターを弱くしたような存在だったドワーフも、今回お金を余分に見つけられるとかジャンプ技が強力、といった特性をもたせてある。

そういったわけで、ファイターやドワーフは肉弾戦をやり、クレリックは体力を回復させたり攻撃力をUPさせたりと補助をし、エルフ、マジックユーザーは魔法で遠くから攻撃し、シーフは鍵を開けたり罠を見破ったりすればOK、というわけだ。

しかし、こうサラッと書いてしまうと、「なるほどね」と思えてしまうかもしれないが、よく考えてみると、数ある魔法をどこで、どう使えばいいのか、分からないという人もいるだろう。

派手な演出のつく魔法は、このゲームのウリの1つだ。多人数プレイでも1人プレイでも、魔法の使いどころがわかってくると、プレイはさらに面白くなる。

と、いうわけで、今回は特に魔法関係を中心に、各キャラの役どころや特徴を解説しよう。

パーティープレイ講座

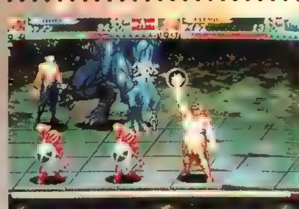
前作でも多人数同時プレイは面白かったが、今回は味方全員に効果のある魔法が追加されていたりするので、基本的に協力プレイをしているものとして解説する。

クレリック編

協力プレイとなると、途端に重要性が増すキャラクター。普通の場面で、なにかと役に立つ便利な魔法が多いのだ。

たとえば不死の化物を一撃で倒す『ターニング・アンデッド』は、クレリックの緊急回避技だ。しかも、クレリックのみ、何回使用しても体力は減らない（緊急回避技は、普通使用すると若干体力を消費するのだ）。

こんな便利な魔法、使わない手はない。



厄介なスケルトンなんて、クレリックがいてくれれば一撃だ！

また、画面内にいる人型のクリーチャーを3体まで金縛りにする『ホールドパーソン』も、かなり役に立つ。似たような効果をもつ『コンティニュアルライト』は、クレリックが手にした"シンボル"から発せられた光を見た生物を気絶させる。もちろん、光を見なかったやつは気絶しないし、生物以外には効果がない。しかし、人型でなくてもいいので、上手に使えばホールド～より頼りになる。



人型生物が大量出現する場所では、ホールドパーソンでかためてる間に、斬るのだ。

以上のものは、1人プレイ時と多人数プレイ時でそれほど使い方に差は出ない。



オーガ、ピヨってます。人型でなくてもいいんだぜ。

一定時間、筋力（STRENGTH）をUPさせる『ブレス』は、仲間全員に効果がある。少しばかり手強い敵や、攻撃魔法で一気に倒せない敵の出現する場面で使い肉弾戦を有利にしよう。



同じく肉弾戦を有利にするブレス使用中は、体が赤く明滅する。

のが、武器の攻撃力を大幅に上昇させる『ストライキング』だ。ただしこちらは自分を含めて誰か1人にしかかけれない（1回につき）。

写真のように、攻撃力の低いシーフにかけて戦力不足を補うとか、ファイターなどと同時プレイ中にファイターにかけ、ボス戦などではそのファイター1人に頑張ってもらい、自分は回復、補助に専念する、といった使い方が代表的。



ボス戦前などには、必ず使っておきたいストライキング。問題は誰にかけるかだ。

マジックユーザー編

強力な攻撃魔法を多く持つ代わりに、近接戦闘はまるでダメな魔法使い。後先考えずに、バリバリ魔法を使っていけば、少し先までは安全に進める。しかし、そういうプレイをしていると、魔法のストックが尽きたときが最後のとき。攻撃魔法にも、使いどころというものはあるのだ。

例えば、意外と手強いザコがたくさん出現する場所で、なおかつそのザコ共が一直線に並んでいる場合には、正面直線上のザコ生物を一瞬で石にしてしまう『フレッシュトゥストーン』が威力を発揮する。そのザコがろくなアイテムを出さないのならなおさらだ。



石にされたザコ生物は、アイテムを出さないのだ。でも強い。

それでは、次の写真を見てほしい。



いくらドワーフでも、ヘルハウンド3体を相手するのは危険。でも、ヘルハウンドは炎系の生物だから……。

近づくと噛みついてくるし、離れると火を吹いてくる嫌な敵、ヘルハウンドが3匹だ。熟練したドワーフ使いならあっという間に片付けてしまうだろうが、全体攻撃魔法の『アイスストーム』を使えば、より安全に、短い時間で始末できる。

こうしてみると、攻撃魔法はなんだかザコがたくさん出てこないと作っちゃいけないみたいだが、単体の敵、特にボス戦で有効な魔法だってちゃんとあるぞ。

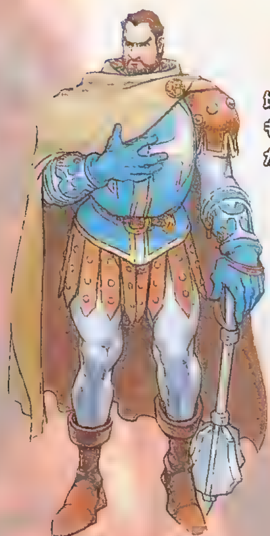


ヘルハウンドに、炎の攻撃は一切通じない。反対の属性をもつ魔法で大ダメージだ。ちなみに写真は『コンジュアエレメンタル』の水の精霊だ。



誘導弾を発射する『マジックミサイル』は、特にボス戦で有効だ。

クレリック



地味だが使い方がわかりやすい魔法を多くもつクレリック。パーティープレイには欠かせない存在。



やられそうな仲間がいたら、体力を回復させてあげよう。このかけ方はちょいと危ないいが。

マジックユーザー



強力な攻撃魔法の使い手、マジックユーザー。しかし、魔法の使いどころが難しい。じっくり型だ。



しかし、ある操作で、このようにくるりと周囲を回転させてから放つことができる。



普通に使ったら一直線に炎が突き進み、通過線上の敵を焼やすだけのオールオブファイヤー。

写真は、ステージ1のボス、ゴブリン戦車だ。このゴブリン戦車、高速で画面を右へ左へ突進しまくるので、同じ場所にいるのは危険極まりない。

しかし、慣れないと、コブリン戦車が通過したあとに攻撃を加えるのはかなり困難。そんなときには、自動的に命中してくれる『マジックミサイル』の魔法が活躍する。

この魔法は、魔法の矢を撃ち出すもので、一発一発の威力はそれほどでもないのだが、全弾命中すると超威力だ。ザコのたくさん出現する場所で使っても、すべてに効くわけではないので、ボス戦ではマジックミサイル、というのがセオリーといえる。

エルフ編

武器攻撃ができて、攻撃魔法と補助魔法のどちらも使えるのがエルフだ。ただし、同じ攻撃魔法を使っても、威力ではマジックユーザーに大きく引けをとる。

とは言え、味方が敵に囲まれているような場面では、やはり魔法が効果を上げる。

写真の場面は、シーフがグールに囲まれてピンチーというシーン。そこへ、エルフがとっさに『ファイヤーボール』を放ったところだ。ファイヤーボールは、着弾してからその周囲に炎の小爆発でダメージをあたえるエリア攻撃魔法。これはいい判断だといえる。


右下でグールに囲まれている2Pシーフ。これはさすがにヤバイだろう。



エルフ

剣、楯、攻撃魔法、補助魔法、なんでも使える万能選手、エルフ。その分能力が中途半端で、やる事が多いのだ。


コンジュアエレメンタルで、土の精霊を召喚。マジックユーザーのものとは、性質が少し違う。


エルフとマジックユーザーでは、同じ「コンジュアエレメンタル」でも、呼び出す精霊が違う。

また、次の場面では……術者の近くにいる者に大ダメージを与える『風の精霊』を召喚したところ。このシーンは非常に狭く、ついでに対ボス戦なので、なかなかいい使い方といえるだろう。

補助魔法では、一定時間（もしくは攻撃するまで）透明になって敵に気付かれなくなる『インビジビリティ』をシーフにかけてあげると、敵の背後から飛びついて攻撃するという特殊能力『バックスタッブ』が成功しやすくなるといった、連係プレーが可能だ。

移動速度、攻撃速度などを早くする『ヘイスト』も、仲間全員に効果があるぞ。

シーフ編

シーフは魔法が使えるわけではないが特殊能力が多いので、ついでに少し説明しておこう。

1人プレイ時でも協力プレイ時でもどちらのときでも「ありがたい」と思えるのが、罠を見破る能力。トラップの掛かった宝箱や床に近づくと、それらしきマークが出て知らせてくれるのだ。


これこのマーク。トラップの中には大ダメージを被る危険なものもあるので要注意だ。

また、対戦格闘ゲームでいうところの投げ技のような効果をもつ『バックスタッブ』は、敵キャラの背後へ回り込まないと使えない。背後に回り込みさえすれば、少しばかり距離が開いていても「ぴとっ」と敵にくっついて剣でサクサク刺してくれるのだが。

こんなとき、エルフの魔法『インビジビリティ』で透明にしてもらうとか、クレリックにホールドパーソンやコンティニュアルライトを使ってもらって、その間に後ろへ周り込んでバックスタッブ。これぞ協力プレイ。


人型のザコにはホールドパーソン。これで金縛りになってるうちに……


背後へ回ってバックスタッブだ。写真ではゴブリンにわざわざ手の込んだことをしているが、実際にはもう少し強いザコにやろう。

ほかにもいろんな演出があるぜ！

冒険を進めていくと、実に様々なイベントや演出、アイテムなどに遭遇する。それらを一気に紹介してしまおう。


道ばたのカンバンにこんなメッセージが……。ふんふん、なるほど。



シーフ

鍵いらず、罠発見、バックスタッブなどのほかにも、敵からアイテムを盗めるシーフ。しかし戦闘能力はかなり低め。


シーフがいれば、もう鍵の心配なしに宝箱を開けまくりだ。すげー便利。



１Ｐキャラと２Ｐキャラでは、もってる魔法に違いがある。Ｃ、エレメンタルはダメージを与える魔法。ボスにも有効だ。クラウドキルは、画面中の全てのザコ生物を一撃で倒す魔法。ボスには効かない。



オウルベアの卵を投げてみました。



な〜んかヘンなアイテムを拾ったぞ。なんだコリャ？



ステージをクリアすると、かかった時間に応じてボーナスがもらえる。でも、実はゲーム展開にも影響が…。



すると中から一緒に闘ってくれる味方のオウルベアが！……た、楽しい。

ドワーフ



毒やマヒなどの特殊攻撃に多少耐性があり、直接戦闘では最強。しかし対空攻撃などの特殊技がちと弱いドワーフ。ジャンプが特徴的。



はじめから多くのアイテムを持っているドワーフ。欲張りだから？



ショップ内では、店員に話しかけるのも忘れないように。重要な情報をもってる人もいるかも。



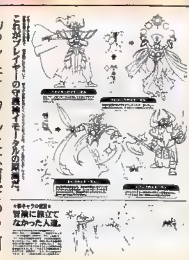
ショップだ。いらないアイテムは、安く売ることができる。アイテムの上にカーソルを重ねてアタックボタン押しっ放しだ。で、レバーを動かす。

手に入れろ!!「冒険の書」



これからのカプコンゲームには必ず付くという「シークレット ファイル」のD&D版、『冒険の書』がコレだ。中身は開発秘話やら設定資料やらで満たされており、ファン垂涎のアイテムになること間違いなしなのだ。

ここでは、ゲーメスト読者のために、その内容の一部を公開してしまおう。



ん？イモータルとは何ぞや？何だか意味深だぞ…。



の〜!?これは、ナニ？役立ちそうだの。



こ〜んな美しくて楽しげなイラストまで載ってるのだ。



このシールが目印だ！

コマンド一挙公開!!

REAL BOUT 餓狼伝説

コマンド公開、スウェーラインを使った攻防、そして対戦攻略と、さらにリアルバウトを楽しむ。

デッドリーレイブ

[illegible]

最終奥義 "デッドリーレイブ"

デッドリーレイブとはギースの乱舞のことである。『龍虎2』のギースのデッドリーレイブは鬼の強さで、手がつけられなかったのだ。

そんな技が実はRB餓狼で復活していたのである。

デッドリーレイブを使用するには2つの条件が必要とされる。

●パワーゲージが『P、POWER』になっていること+体力ゲージが赤色になっていること

この2つの条件が満たされていないと出すことができない。

で、条件を満たしたうえで

●→↘↓↙←→+A、A、B、C、C、C、B、C、↓↙←+C

と順番に入力をする。

コマンド入力をするにあたって、注意点あり。

初めのコマンドを入力すると残像付きで相手をつかむ。そこからA、B、C…と入力するわけだが、すべて目押しする感じで入力をする。毎回前の技が出たら次を入力。技が出たら次を入力するのが1つのコツだ。

4発目の正拳から5発目のアッパーがタイミング的に初めは難しい。最後の↓↙←+Cも難しいがすべて確認してから入力をすればOKだぞ。

キャンセルデッドリーレイブで攻撃力大幅UP!

相手体力MAX時でデッドリーレイブを決めると、体力ゲージの1本弱を奪えるこの技。

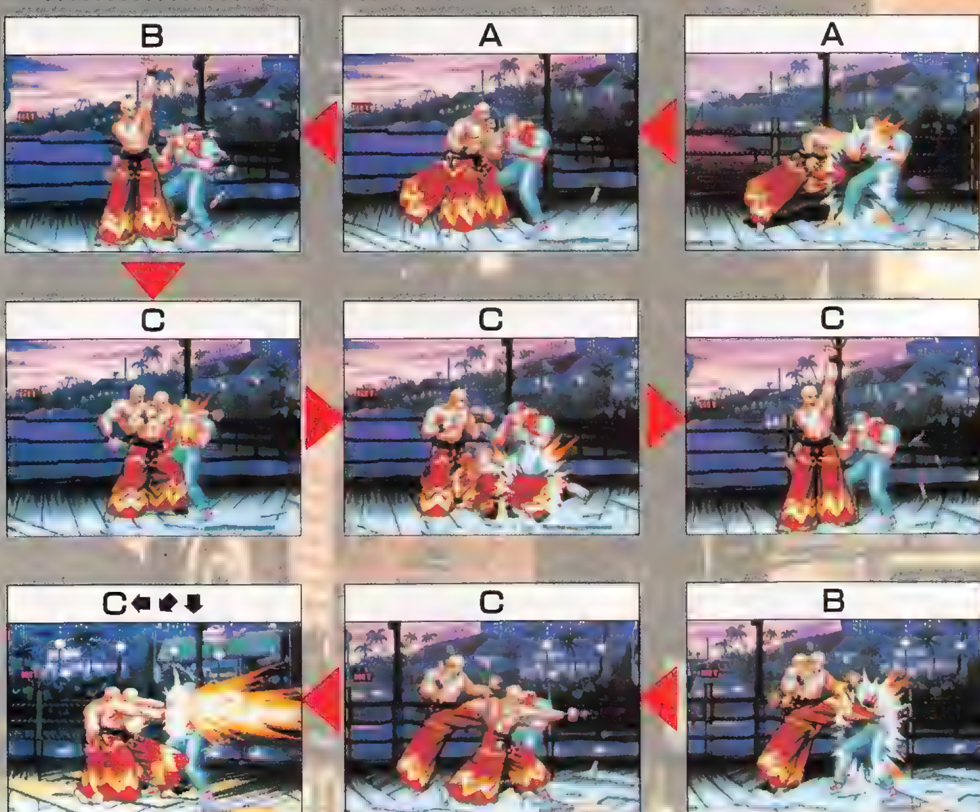
勿論、必殺技扱いで通常技にキャンセルをかけて出すことが可能。うまく小足払い→立ちキックにキャンセルをかけて決めると、1本半体力を奪えるぞ。

んじゃ、レッツトライ!!

デッドリーレイブコマンド

→↘↓↙←→+A、A、B、C、C、C、B、C、↓↙←+C

条件：パワーゲージが「P、POWER」になっていること+体力ゲージが赤くなっていること



くらって腹立てるだけじゃ進歩はないぞ

2桁ヒットを目指せ!

リアルバウトは「連続技[illegible]てなんぼ」と思うのは僕の偏見でしょうか。

担当 [illegible]はまー

リアルバウトのウリの一つである「連続技」。今回はきたる連続技特集に向け(?)、その基本をお届けしよう。

痛さはダメージ量のみにあらず

連続技というのは、相手がくらいポーズから立ち直らないうちに次の攻撃を当てることで成り立つ。よって、あまり出の遅い技をつなげようとすると、大抵の場合は相手のくらいポーズが終わってしまう。

ところがリアルバウトでは、一部の技を当てた場合の相手のくらい時間が非常に長い。ジャンプCを当てた後2歩ほど歩いても次の技がつながってしまうほどだ。この長いくらい時間を持つ技は、

- **C攻撃**
- **対スウェー攻撃**
- **飛び道具**
- **一部のコマンド技（➡+Aなど）**
- **コンビネーションアタックの特定の部分**

などが主なもの。このなかで気付きにくいのが最後のコンビネーションアタックで、例えばビリーの立ちBとABのB部分はグラフィック的には同じ技だが、くらい時間はABのほうが長い。逆にCボタンを使ったコンビネーションでもくらい時間は短かったりする場合もあるので、このへんは各キャラ別に調べる必要がある。


立ちBだけだと中段打ちにつながらないが、


A→Bキャンセルならつながる。


ギースのACCC➡Cは、3発目のCのくらい時間が長い。

背中に注意!?

リアルバウトならではの連続技として、スウェーラインを利用したものがある。対スウェー攻撃にキャンセルをかけ、中央ラインに引き戻された相手に必殺技を当てるというものだが、実は手前ラインか奥ラインかで当たりやすさが変わってくるのである。具体的には奥ラインのほうが、中央でやられ判定の発生が早く、対スウェー攻撃ヒット時の反動も少ない。よって対スウェーからの連続技を狙う場合は、相手を奥ラインに飛ばしたほうが決まりやすいということになる。

逆に手前ラインは、相手が完全にスウェーしきっている・ところに対スウェー→キャンセル必殺技を狙っても、絶対に連続ヒットしない。普通スウェーの戻りには隙があるのだが、この状態もない完全無敵で中央ラインに戻ってくる。

しかし、例外もあって、相手が完全にスウェーしていない、行きや戻りの最中であれば、ちゃんと連続ヒットしてくれる。またスウェーしきった状態でも、スウェーラインに効果のある攻撃ならば連続ヒットするぞ（ちなみにフランコの手前対スウェーパワーバイシクルは、この場合は手前ラインには飛ばされない）。


こういう時は対スウエー→大邪影拳のチャンスだ。


こんだけ重なっててもムダ。逆に投げ返されてしまう。

浮かせればそこはパラダイス

リアルバウトになって追加（リニューアル?）されたシステムが、この空中追い打ちである。この餓狼3では地上ヒットと同様「素早く技をつないでいく」ことで空中連続技になったが、今回は少々性質が変わり、「特定のくらいポーズに特定の技が入る」ようになった。

具体的には2ステップを踏むことにより、まずは空中追い打ちが入るように「浮かせる」技を決める。これはキャラによって種類があるので、いろいろと探してみよう。

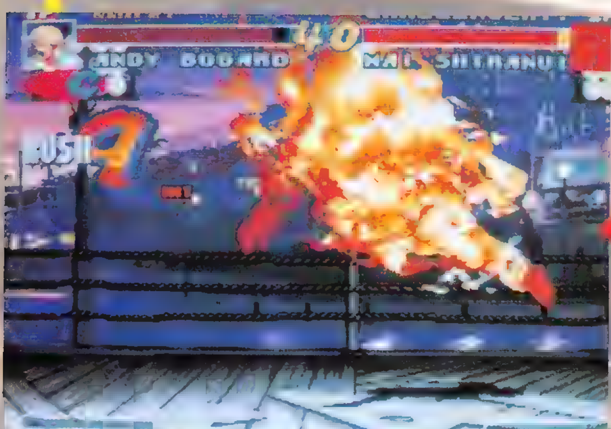

大抵のキャラはA（orB）B➡Cで浮かせられる。

そして浮かせることに成功したら、今度はふっ飛んでいる相手に「空中ヒット技」を当てる。これもキャラ別にいろいろとあり、なかにはアンディの闇、浴びせ蹴りや山崎のギロチンなど、一見当たりそうもない技まで空中ヒット判定を持っている場合もある。またテリーの大バーンナックルのように、空中の相手にヒットした時のみ追い打ちが可能になる技もあるぞ。

こういった技の性質を考慮しつつ、実際に試合で使えるかどうかということも考えて、オリジナルの強力な連続技を考えてみよう。

そうそう、追い打ち攻撃もちゃんと連続ヒットに数えられるので忘れないように。


空中で多段ヒットする技が中途半端に当たった時も、


さらに空中ヒットが可能。



表記方法について

・近・遠どちらでも次につながる立ち技を省略してある。
・「屈」は下方向（↙ or ⬇ or ↘）の略。ただし特殊入力技（テリーの↙Aなど）は除く。
・同じ囲み内の技ならば、どれを選んでも次につなげられる。

なお、見やすいように系統別に分類したため、途中までコマンドがダブっているものもあります。

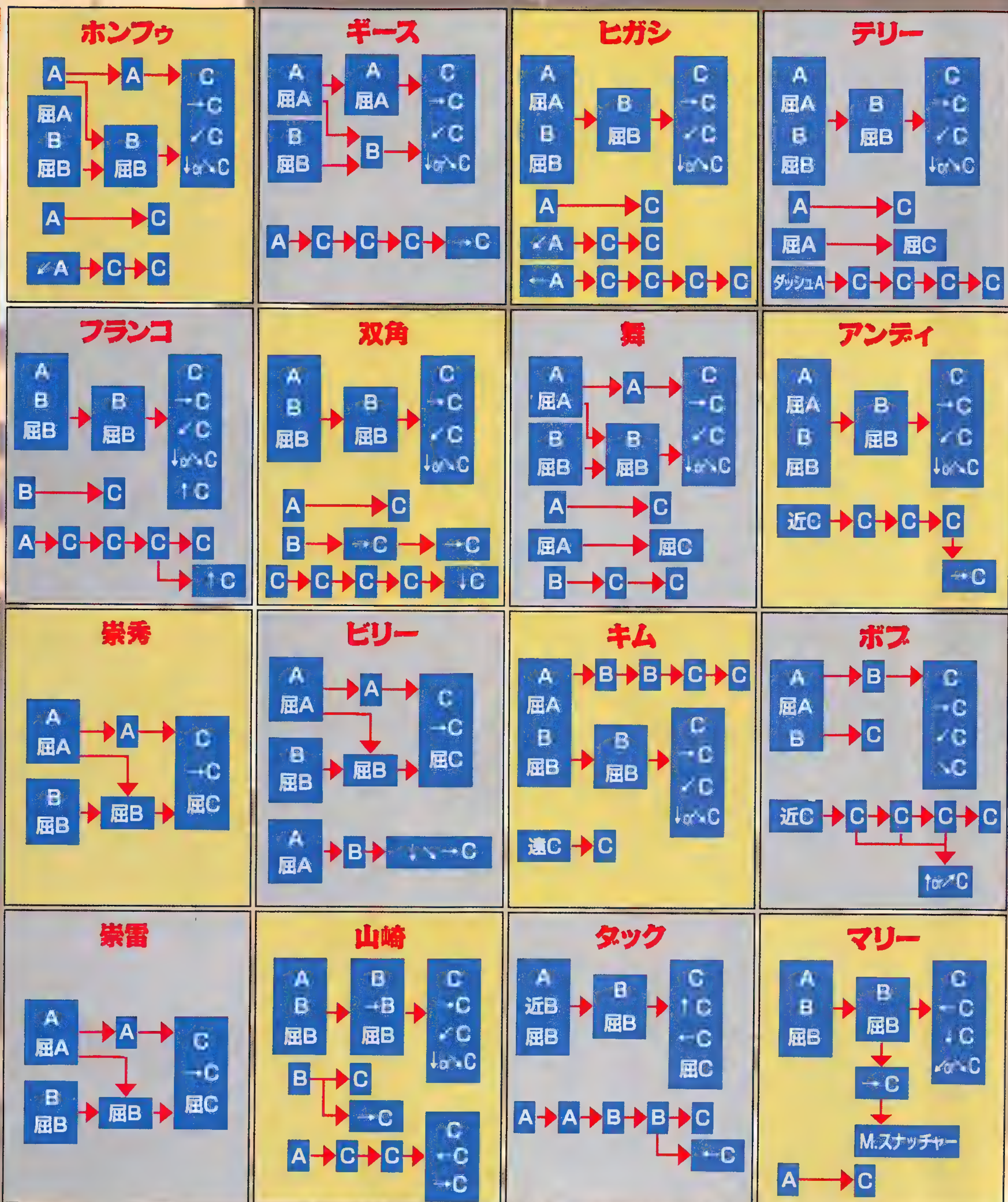
またフェイント技の出し方も紹介しています。参考（？）にしてください。

これでキミもCAマスター！
コンビネーションアタック一覧表
すべてのキャラのすべてのコンビネーションを一挙掲載！
でも細かい性質は[illegible]（泣）。
担当「[illegible]」

REALBOUT餓狼伝説必殺技フェイント一覧表

名前	フェイント必殺技	コマンド
テリー	バーンナックル	➡・AB
	パワーウェイブ	⬇・AB
	パワーゲイザー	⬇・BC
アンディ	斬影拳	➡・AB
	飛翔拳	⬇・AB
	超裂破弾	⬇・BC
ジョー	スラッシュキック	➡・AB
	ハリケーンアッパー	⬇・AB
	タイガーキック	⬅・AB
	スクリューアッパー	⬇・BC
舞	花蝶扇	⬇・AB
	龍炎舞	⬅・AB
ギース	烈風拳	⬇・AB
	邪影拳	➡・AB
	レイジングストーム	⬇・BC
望月双角	まきびし	⬇・AB
	雷神の息吹	⬇・BC
ボブ	マッドスピンウルフ	⬇・BC
ホンフゥ	制空烈火棍	⬅・AB
	電光石火の地	➡・AB

名前	フェイント必殺技	コマンド
マリー	（無し）	
バッシュ	メテオショット	⬇・AB
山崎	（無し）	
秦崇秀	帝王天眼拳	⬇・AB
	帝王漏尽拳	⬇・BC
秦崇雷	帝王天眼拳	⬇・AB
	帝王宿命拳	⬇・BC
ダック	ダックダンス	⬇・BC
キム	半月斬	➡・AB
	鳳凰脚	⬇・BC
ビリー	強襲飛翔棍	⬅・AB


ホンフゥ
A
A
C
→C
↙C
↓or↘C
屈A
B
屈B
B
屈B
A
C
↙A
C
C
ギース
A
屈A
A
屈A
C
→C
↙C
↓or↘C
B
屈B
B
A
C
C
C
→C
ヒガシ
A
屈A
B
屈B
B
屈B
C
→C
↙C
↓or↘C
A
C
↙A
C
C
←A
C
C
C
C
テリー
A
屈A
B
屈B
B
屈B
C
→C
↙C
↓or↘C
A
C
屈A
屈C
ダッシュA
C
C
C
C
フランコ
A
B
屈B
B
屈B
C
→C
↙C
↓or↘C
↑C
B
C
A
C
C
C
C
↑C
双角
A
B
屈B
B
屈B
C
→C
↙C
↓or↘C
A
C
B
→C
→C
C
C
C
C
↓C
舞
A
屈A
A
C
→C
↙C
↓or↘C
B
屈B
B
屈B
A
C
屈A
屈C
B
C
C
アンディ
A
屈A
B
屈B
B
屈B
C
→C
↙C
↓or↘C
近C
C
C
C
→C
崇秀
A
屈A
A
C
→C
屈C
B
屈B
屈B
ビリー
A
屈A
A
C
→C
屈C
B
屈B
屈B
A
屈A
B
↓↘→C
キム
A
屈A
B
屈B
B
B
C
C
B
屈B
C
→C
↙C
↓or↘C
遠C
C
ボブ
A
屈A
B
B
C
C
→C
↙C
↘C
近C
C
C
C
C
↑or↗C
崇雷
A
屈A
A
C
→C
屈C
B
屈B
屈B
山崎
A
B
屈B
B
→B
屈B
C
→C
↙C
↓or↘C
B
C
→C
A
C
C
C
←C
→C
タック
A
近B
屈B
B
屈B
C
↑C
←C
屈C
A
A
B
B
C
←C
マリー
A
B
屈B
B
屈B
C
←C
↓C
↙or↘C
→C
M.スナッチャー
A
C

[illegible]は慣れだ

スウェーラインの攻防

まずは反応で[illegible]、それから反応の裏をかい[illegible]っていこう。

[illegible]「反[illegible]手」はまー

まずはおさらい

今回はスウェーラインの戦術的な使い方を中心に話を進めていくが、その前に軽くスウェーの特徴を復習してみよう。

・中央ライン上の攻撃が当たらない
・ただし、対スウェー用の特別な技がある
・スウェー中はガードやジャンプができず、出せる技もスウェー攻撃のみ
・スウェーラインには一定時間しかいられず、攻撃をする、もしくは攻撃をくらった場合は強制的に中央へ戻される
・スウェーラインでダッシュした後はすぐに中央へ戻される

といったあたりが重要なところ。これらを踏まえたうえで本題に入ろう。

落ち着きのないヤツは勝てないぞ

まず結論から言ってしまうと、今回のスウェーは基本的に「頼れない」。なぜかというと、

・全体的に中央↓スウェー↓中央の動作が遅くなった
・対スウェー攻撃がDボタン一つでよくなったので、とにかく反応さえすればほとんど操作ミスをしなくなった

と、主に2つの要因が挙げられる。これは非常に大事なことで、餓狼3までは「あっ、スウェーされた、どっちだ？わかんねー」となりがちだったのが、今回は「おっスウェーしたな、Dボタンを押せば間に合うな」となったわけだ。よって、反応しても回避できないような大技を仕掛けてくるようならともかく、普段あまり隙のない技同士で牽制し合っている時などにおいそれとスウェーしてしまうと、絶好のカモにされてしまう。

結論として、前回ではメインの戦法としてスウェーをおり混ぜていくのが常識だったが、**今回は基本的にはすべて中央ラインでの攻防を考えながら、スウェーを利用する時は特別な場合に限るというのがセオリーになっている。**





飛び道具に「反応」したぐらいでは、余裕で反撃される。



起き上がりスウェーも、重ね削りぐらいにしか使えない。

行けぬなら行かせてやろうスウェーライン

これだけ読むと「なんだ、スウェーなんて使えないんじゃないか」と思われるだろうが、実際「自分から」活用していくには難しい部分が多すぎる。スウェー全体のスピードが速い秦兄弟やマリー、舞、ホンフゥなどにしても、相手がスウェーを警戒していた時はまず返されると思っていい（確かに相手も手を出してくれるのならば相変わらず脅威だが）。

だが逆を言えば、もし相手がスウェーラインにいればこちらのチャンスになる。もう一歩推し進めて、**故意に相手をスウェーさせることができれば、通常ラインではできないような強烈なラッシュにつなげられる可能性が出てくる。**

そう、リアルバウトでのスウェーラインの活用法はここにあるのだ。

そこで注目されるのが、相手を別ラインへ強制的に押し出せる必殺技や特殊技、コンビネーションアタック（以下CA）の数々である。これらの技を決めた後は相手が別ラインにいるため、うまくいけば対スウェー攻撃につなげることができ、さらにキャンセル必殺技まで入って大ダメージを与えるチャンスとなる。

基本は連続技へ

具体的なやり方について説明すると、ライン飛ばし技を当てた後にすかさずDボタンを押す。技によっては連続技として成立する（ヒット表示がつながる）が、もし相手が動けるようになったとしてもスウェーライン上ではガードできないので、多少タイミングがズレても事実上の連続技として対スウェー攻撃が当たる。そしてこれをくらった相手は中央ラインに引き戻されるので、対スウェーにキャンセルをかけて突進技などを出しておけば、この戻ってきたところに連続ヒットするという寸法だ。



アンディの幻影不知火→対スウェーは正真正銘の連続技だ。

例えばテリーでしゃがみBが当たった時の状況を考えてみる。中央ラインのみで連続技を構成すると、**屈B→屈B→A→ライジングタックル**が、せいぜい威力的にも限界だろう（超必、潜在は除く）。しかしスウェーラインを使うと、

屈B・B→➡C（奥飛ばし）→対スウェー攻撃→小バーンナックル（orクラックシュート）

ということが可能になり、1チャンスにおける連続技の破壊力がアップする。こうやって工夫することでさまざまな状態から「一発」の可能性を秘めた試合展開に持ち込めるようになり、ひいては相手のキャラによらない自分の必勝パターンを軸とした強力な攻めにもつながってくる。



まあこんなもんか!?



屈P連打からつながるので、うまくいけばここまで減らせる。

最後のあがきが逆転へのチャンス

では、スウェーラインに飛



技の硬直が長いやつなら、



逆にチャンスにもできる。

ばされたプレイヤーはどうやってこのピンチを回避すればいいのだろうか。

こういったスウェー飛ばし技や間合いによっては回避できないものもある（舞のAB➡CやフランコのBB⬆Cなど）。が、ヒガシやビリーなど、ほとんどのキャラのAB➡Cからの連携は仕掛けた相手も硬直しているので、すかさずバックダッシュすることで対スウェー攻撃を回避できることが多い。もし完全に対スウェー攻撃を避けられなくてもできるだけ間合いを離しておけば、キャンセルで出された次の必殺技が当たらないこともある。**スウェーに飛ばされたらすぐにバックダッシュというのが、くらった場合のセオリー**だ。

逆に飛ばしたほうも、これを見越した戦法を立てることができる。あえて対スウェー攻撃を出さず、相手のバックダッシュを追うようにしてダッシュ大ジャンプ攻撃を重ねると、うまくいけば中央に戻ってきたところにジャンプ攻撃を重ねられる。スウェーラインから戻った時には一瞬隙ができるので、連続技で大ダメージを与えるチャンスとなる。



崇雷はAB➡Cキャンセル宿命拳とやれば、前ダッシュ以外ではかわされない。

ただしこれは多少のリスクも伴い、もしタイミングがずれて空中にいる間にCのスウェー攻撃で落とされると、今度はこちらが反対側のスウェーラインでダウンしてしまう。またバックダッシュをキャンセルしてスウェー攻撃を出すこともできるので、途中で戻られてタイミングがズレることもある。

とはいえ、リングアウトのあるこのゲームで回避の方法が「後退」しかないのは、やられるほうにとっては非常にイヤなもの。特にしゃがみガード不可技があまり充実していないキャラにとっては、短時間で一気に決着をつけるチャンスだ。返し技や一定ダメージ確定の連続技だけで3回も4回も仕切り直しをする闘い方では、いつか「壁」にブチ当たる。そんな時はスウェーラインを使って、相手に「安心させない」戦法の研究もしてみよう。



バックダッシュすれば落ちるし、そのままでも対スウェー→必殺技で落下。

たまには規則をブチ壊そう

これまでは「攻め」の一環としてのスウェーライン利用法を見てきた。が、別に自分からのスウェーが全く無意味であるというわけではない。

例えば、ガードすると反撃できず、さらに相手有利のままゴリ押しされてしまうような連携でこられた時。パワーダンクや電光石火の天などの強力な突進技は、中央ラインでまともに相手にするとなかなかツラいものがある。そこで、相手がこれらの技を仕掛けてくると思ったら、先読みでスウェーしておくのだ。もし相手がそれらの技を出してきたら、技の硬直中に一方的にCのスウェー攻撃を当てられる。うまく空中にいる間に撃墜できれば、次に対スウェー攻撃まで確定だ。これはスクリューアッパーや超裂破弾など、大技になればなるほど効果的。



あからさまに分かってるときはDを連打して（手前がベスト）、



ちょいと横から失礼。

また、陽炎の舞や超火炎旋風棍などには、見てからの返し技としてスウェー→ダッシュ↓スウェー攻撃↓対スウェー攻撃（↓キャンセル必殺技）が使える。特に超火炎に対してはほかにいい方法がないので、常に意識してできるようにしておきたいところだ。

ちなみに、くらいポーズやスウェーラインの距離の関係上、常に手前ラインにいくようにすれば、返されても大ダメージはくらいにくく、こちらのCスウェー攻撃がヒットすれば相手は奥に飛ばされるので、対スウェー↓必殺技が入りやすくなる。これはCAなどにも言えることで、奥に飛ばす性質を持つ技はよくチェックしておこう。

スウェーと必殺技は使いよう



手前に飛ばした時は下対スウェーで安定するか、戻ってきたところを狙え。

最後に、スウェーライン上の相手にも効果のある必殺技をまとめてみた。CAとの組み合わせ次第では絶大な効果を発揮するので、いろいろなバリエーションをつくってみよう。

スウェーラインにも効果のある必殺技一覧表

テリー	ラウンドウェイブ
	パワーゲイザー
	トリプルゲイザー
アンディ	激　飛翔拳
ヒガシ	爆裂ハリケーン
舞	乱れ花蝶扇
	レオタード忍蜂（出始め）
ギース	ダブル疾風拳
	レイジングストーム／サンダーブレイク
マリー	M.ダイビングスマッシャー
フランコ	パワーバイシクル
崇雷	帝王宿命拳
崇秀	帝王宿命拳
キム	空砂塵
双角	邪根舞～D（倒破）

対戦攻略

イヤがらせが好きな人へ

山崎竜二

最初はツラく感じるかもしれないが、一発逆転(リングアウト)度は全キャラ一だ。

担当：[illegible]を感じる、はま

勝てると思ってんのか? このオレ様によォ!

山崎のファイティングスタイルはあまりに特徴的で、言葉に表すことは少々難しい。リーチの長い技が多くパワーがあり、技のキレや動きのスピードも決して遅くはない。しゃがみガード不可技と強力な連続技があるため接近してのラッシュも強く、無敵技こそないものの当て身の性質を持つカウンター技もある。これだけ揃っていれば負けるほうがおかしいような気さえしてくるが、いざ自分で使ってみるとこれが非常にやりづらい。今回はそんな独特の闘い方をモノにするためのアドバイスをお届けしよう。

逃げようなんて思うなよ!? オレの左手はしつこいぜェ

山崎の対戦での闘い方は、大きく分けて「遠距離」と「近距離」の2つある。それらを具体的に解説してみよう。

まずは遠距離だが、これは大体スタート時より離れている状態全般になる。ここでの目的は、ズバリ「近付けずに体力的リードを保つ」こと。

具体的には、蛇使いをメインとしてひたすら遠距離から攻撃を出しつつ、それに当たらないように近付こうとしてきたら待ってましたとばかりに返し技を決め、また距離をとっていくといった感じになる。主に使う技は蛇使い（前方・対空とも）、遠距離立ちC（以下杭）、倍返しの3つだけだ。

メインの行動としては、とにかく蛇使い前方を連発し、牽制と削りを兼ねてプレッシャーを与える。画面端同士から1キャラでも近ければもう射程距離なので、ダッシュジャンプや突進技の出始めをガンガン潰してくれる。腕から手の先までやられ判定がないので、相打ちの心配もない。

ただし、蛇使いは技の出が早いぶん硬直が長い。そのためタイミング良く大ジャンプやスウェーからのダッシュを仕掛けられると、最悪の場合硬直中に技をくらってしまうほどの隙をつくることになる。そこで活躍するのが、ボタンを押しっぱなしでの溜めと、Aボタンでのキャンセルができるという2つの特性。溜めることで相手のタイミングをずらしつつ様子を見て、ジャンプしてきたら蛇使いを対空に切り換える。何も考えずに前方を連発していたら反応できないが、こうやってたまに「構える」ようにすれば見てからでも十分間に合う。タイミング的に反応はできるが蛇使いの準備が間に合わないような時は、後述の通常技対空を使い分けよう。もし跳んでこなかったなら蛇使いを前方にするか、スウェーされたらキャンセルしてDボタンの準備。

体力差が微妙なため牽制の段階で大きなダメージを与えたい時は、蛇使いの代わりに杭を織り交ぜていく。蛇使いほどのリーチと判定はないものの、出も早く威力が比較にならないほど高い。これの派生として、AB➡Cの最後の杭を使う手もある。威力が倍増し、スライドするためリーチも蛇使い並みになるが、技の硬直も大きくなってしまうため多用は禁物。

飛び道具を持っている相手には、蛇使いと相打ちでもいいからとにかく出すという選択肢がある。ダメージ的に相打ちになるとこちらが不利なので、こういう時は倍返しも意識しておこう。もしヒットしなくても、試合のペースを山崎有利のまま持続できる。特に対テリー、ギース戦では非常に役に立つので、できるだけ狙ってだせるようにしておきたいところだ。

とにかく肝に銘じておきたいのは、**蛇使いの判定が強いからといってそれに頼らない**こと。常に相手の動向に気を使い、早め早めで返し動作をとるようにしたい。ダメージ的には大したことのないすぐ出しの蛇使いが生きるのは、こういった下地があってこそだということをしっかりと理解しておこう。



この距離だ。体で覚えるには遠すぎるので、相手の動きに合わせて出してしまえ。



同時にスウェーされると、

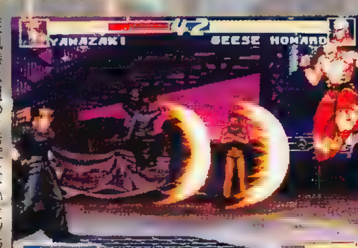


わりと余裕でやられる。


あえて溜めポーズを続け、行動を誘って反応していくのも有効。



「出すぎた杭はもう打てやしない」ってね。見よこの威力。



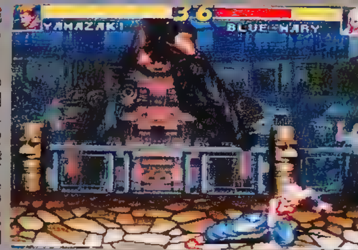
疾風拳は狙って返せないとツライぞ。

オレのクツをなめなァ!

体力差があって遠距離からの攻撃だけでは勝てそうもない時は、接近しての2択をメインとしたラッシュで大ダメージを狙う必要がある。「山崎と言えば蛇使い」と軽く見られがちな近距離戦だが、リアルバウトの山崎は実はこっちのほうが脅威だ。その戦法を紹介する前に、まずは接近する方法を考えてみよう。

といっても、スウェーがあまりに遅すぎて使えない山崎にとって、2択が迫れるほどにまで近付く手段はただ一つ、「ジャンプ」のみである。こう





屈B×2の間にも跳び込める。相手の牽制が牽制になっていない。

書くと「そんなバレバレだとあっさり返されるのでは?」と思われるかもしれないが、大丈夫。山崎のジャンプは低く速い上に、斜めジャンプ(大小とも)Bの踏んづけとCの地獄落としの判定が下方向にとても強いので、相手の意識がちょっとでも地上戦のほうに向いていれば対空を準備するヒマを与えることなく跳び込むことができる。つまり、通常技の連携と同じ感覚でジャンプを混ぜていくことができるのだ。特に他キャラと違って小ジャンプでもC攻撃が変化しないのは、攻める上では非常に便利。とにかく何でもいいから相手が「地上技を出しそうだな」と思ったら、躊躇なく跳び込んでしまえ。

ガード固めるのは構わねェがムダだと思うぜ!?

一度跳び蹴りを当てるなりガードさせるなりしてしまえば、もはや圧倒的優位に立ったと言っていいだろう。この状態で狙うべき技は2つ、➡+Aのブッ刺し(しゃがみガード不可)としゃがみBのスネ(立ちガード不可)からのコンビネーションだ。ジャンプ攻撃に地獄落としを使った場合は、ヒットしていればどちらも連続技として当たり、ガードされても強制ガードの上から2択を迫れる。

ブッ刺しは単体でのダメージが比較的高く、小裁きの匕首と同程度の破壊力がある。ヒット時にはキャンセルがかからないため、起き上がりに重ねでもしない限り次がつながらないが、相手が地上技で反撃しようとしたところに小ジャンプで跳び込むぐらいは十分できる。よってここで流れが途切れることはまずないので、下段技と完全に同列で考えていてもいいだろう。


→↓↘系の無敵技を出そうとしても、


ガード硬直中なのでくらってしまう。

スネからの連続技は、基本的には、

下B→下B→竿(中立C)→小裁きの匕首(×2)→鉄の爪(追い打ち攻撃)

の6段。これだけでゲージ1本弱を減らせる。しつこいぐらいにブッ刺しを使って立ちガードを誘ったら、ここぞとばかりに決めてやろう。さらに超必殺技が使える状態の時は、

下B→下B→昇天(↙C)→ギロチン→鉄の爪

という超強力な5段も狙える。どちらの連続技も、ガードされた時はCに遅めにキャンセルをかけることで、その後の必殺技を(直接返されない限り)反撃を受けないようにガードさせることができる。この時は大体ブッ刺しを当てた後と同じ状態になるので、さらに跳び込みやしゃがみCのコカシなどで攻め立てよう。



ジャンプCが当たらなくても、これだけ減らせる。


小技からも連続技になるし、カスらせれば反撃もされない。小裁きは超使える技だぞ。

守ってたら勝てるモンも勝てねェんだよ(でも考えよう)

主導権を握っているうちは押せ押せでいける山崎だが、いざ攻め込まれてしまうと体の大きさも災いして、なかなか切り返すのが難しい。

サドマゾは当て身の性質を持つためかなり使えそうに思えるが、実は出した瞬間から効果を発揮するわけではなく、起き上がりや対空などには使えない。反応というよりは読み重視での使用が求められるため、普段の戦法に取り入れるにはリスクが大きすぎる。



リバーサルで出しても潰されてしまう。

そこで役に立つのが、↙+Aの昇天。これの使いどころは2つある。

まずは出始めの部分。ここはとにかく出るのが早く、秦兄弟のスウェーですらガード後に反撃できる。キャンセルもかかるので、ヒットしたら小裁きの匕首につなごう。


小スラッシュなどをガードした後も使える。リーチのなさが欠点。

そして伸び上がった状態だが、これは対空性能が非常に高い。全体的にジャンプの早いリアルバウトにおいて、唯一山崎が見てから対空に使える技だ。さらにダウンも奪えるので、この間に蛇使いキャンセルでゲージを溜めたり起き攻めにいったりしよう。


近距離での小ジャンプラッシュを止めるのに欠かせない。反応したらすぐ出そう。

そのほかに使える対空としては、垂直ジャンプCのブッ込みが強い。出るのがはやくリーチもあるため、ある程度ヤマを張って跳んでおけばまず打ち勝てる。起き上がりにめくられた時も、相手のタイミングが遅ければ撃墜可能だ。

起き上がり攻撃の目ツブシは無敵にこそならないものの、自分のまわりにかなり広い範囲で攻撃するため使いやすい部類に入る。ただし読まれてガードやスウェーをされると悲惨なので、相手がよほど調子に乗っている時ぐらいにしておこう。

アマチュアがァ、ボロぞうきんにしてやるぜ!!

潜在能力のドリルだが、投げ技なだけになかなか決まりづらい。特にリアルバウトでは隙の小さい技が多く、必殺技の空振りやジャンプをくぐった後に狙うことが難しい。

一番確実に使えるのは、こちらの起き上がり時。倒れている間にレバーをしゃがみガードから一回転させておき、相手が地上で近くにいたならばボタンを押す。ちなみに、レバーぐるぐるボタン連打ではまず出ないと思っていい。最低でもボタンだけはタイミング良く押すこと。

自分から攻めている時は、すかしジャンプからが効果的。山崎の跳び蹴りからのラッシュを恐れてガードを固めていることが多い。スネやACCCからの当て投げもできるが、小技でいとも簡単に防がれてしまう。これらの攻撃がヒットした時にあえて途中でやめるなど、よほど意表を突いて仕掛けないと難しいだろう。



四段ドリルの壁に与えるダメージは異常に高い。画面端では控えよう。

山崎をうまく扱うコツは、「エラそうに闘う」こと。自分より目下と思われたら従ってくれないぞ。

対戦攻略

目指せ!!接近戦マスター

キム・カッファン

キムの特性と相手キャラの攻めパターンを知らないようじゃ話にならないぜ!!

担当：借金

キムを使ってリアルバウトを楽しんでいる人も多いと思われるが、キムのキャラ性能を生かし使いこなしている人はまだ少ない。対戦攻略の前にキムのキャラ特性というものを知っておく必要があるので先に紹介しよう。

キムってどんな奴!?

●接近戦が得意

まっ先に挙げられるのがこれで、小足のプレッシャーは全キャラ中トップクラスに入る。

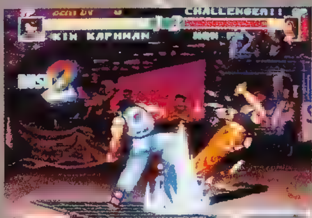
●懐刀は飛燕斬

餓狼2から存在するキムの対空兵器はリアルバウトでも健在。真上で出すよりガード側斜め上で出すほうが隙が少ない。自分の頭上付近で拾えば、飛燕斬→飛燕斬も可能。

●ガードアタックは×

キムのガードアタック技は空砂塵。無敵時間がないので技が出たあとに潰されてしまう。固められたら相手の隙を待つしかないのだ。無念…。


頭上で拾ったぞ。覚悟はよかね。


ハイッ飛燕斬。

●正義の使者

幸か不幸かキムには相手を惑わすトリッキーな動きがない。直線的な動きで一気に押しきるぞ。

それではどう攻めていけばいいのか具体的に説明していこう。でもその前に、

対戦相手のスタイルを見抜いて戦え

リアルバウトのキャラは大きく3つに分類することができ、それぞれ近距離型・遠距離型・中距離型に分けられる。

●近距離型

キムをはじめとする飛び道具を持たないキャラで、近よることができないと何もできないという根っからの接近戦重視型。

●中距離型

テリーやアンディに代表される、飛び道具は持っているものの遠距離戦は望めず飛び道具と突進技を絡めて闘っていく万能型。

●遠距離型

双角やビリーといった相手の間合いの外から攻撃でき、また使い方次第では相手を近寄らせることなく葬ることも可能なキャラで、中には近距離戦までこなせる奴もいる。


近距離でも強いっス。

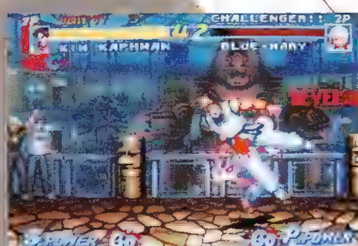
それぞれのタイプにある程度は色があるからタイプ別に基本の攻めパターンは作れる。しかしキャラ性能の違いがあるのでガードと返し技は知識の差がでる部分だ。しっかり覚えないと致命傷になりかねないぞ。では攻略していこう。

対近距離戦

近距離型の特性は強力なコンビネーションを持ち、それに移行するための布石として、突進技やトリッキーな動きを持っている性質で、キム、ダック、秦兄弟、ホンフゥ、マリー、ボブがいる。お互いに近寄らないと何もできないため跳び込みと突進、対空と避けが常に交錯する。反撃を恐れない思いきった行動も時には必要だ。


インファイターには欠かせない突進技の代表例。

基本的な流れは、相手を倒す→跳び込みか地上戦→相手を倒すのループが理想だがそううまい話はない。相手を倒した後の攻防は、跳び込み(表、めくり)→相手のリバーサル。ほとんどのキャラが対空性能が強いため(めくってもセルフディレクションがかかる)控える。ボブは起き蹴りを持っているからガードしながらならOK。控えるといっても使えないわけではないので起きるギリギリに小ジャンプや遠間からダッシュ大ジャンプなど工夫していこう。


セルフディレクション。使う側にしてみればおいしすぎる技。

次に、地上の攻め→相手のリバーサルがある。相手が出すかどうか、誘いに乗るかどうか勝負の分かれめだ。キムは小足が入るとゲージの3分の2強、画面端なら1ゲージ強奪う連続技があるため相手も少しためらう場面だ。しかしうまいといわれる人ほど勝負強いもので出したり出さなかったりがあっさりしている。気後れして行動が1種類にならないように注意してほしい。キムが押しているのだから…。


小足が入ったらこんな感じッス。

相手を倒した後の攻防に読み勝ったら連続技を入れるのだが1ドットでも多くダメージをとりたい。連続技は主に、小足(しゃがみAを入れるだけ)→立ちBB→C→Cか空砂塵あたりが安定してダメー


鳳凰脚までヒット確定。



ジをとれる。潜在能力が使える時なら、小足↓立ちBB↓鳳凰脚か近距離C↓鳳凰脚を使う。画面端に追い込んだ時は、小足↓立ちBB↓CC↓飛燕斬が強力。他にも立ちBB↓CC↓飛燕斬なんてのもできる。チャンスは逃さないように。

相手に倒された時の攻防も一緒で、跳び込みはすべて飛燕斬、地上の攻防は相手が密着している時のみ投げ、他は出すか出さないかその場の判断で行う。先に書いた通り気後れしたら負けだぞ。

中距離の攻防はキムにとって少しだけ厳しい。というのは間合いのとりあいをしている時は跳び込まれても飛燕斬が出せないからで、キムの通常対空（大ジャンプをもぐってのネリチャギや小ジャンプへの近距離立ちB、小ジャンプB）では押さえきれずいいように跳び込まれてしまう。逆に他のインファイターたちはほとんどがコマンドのため対空がしっかりしているのである。

ボブも溜めのおかげで出せないがキムよりジャンプ攻撃の性能がいいため同時に跳んだらかなり厳しい。一度接近戦に持ち込んだら自分からは離れないほうがいいだろう。またダック戦や秦戦では中距離からヘッドスピンアタックや帝王神足拳がいつ飛んできても避けで返せるようにしておこう。



画面端だ。この蹴りの後に、



飛燕斬で拾う。


対空が出ない。



ちょっとだけジェラシー。



それは甘いんじゃないのかな。

固める・固められた

相手が技をガードした時は誘い技も交ぜながら相手にヒットするまで徹底的に固め続ける。小足連打から立ちBB↓小足連打や小足↓BB↓CもしくはディレイC↓半月斬（ディレイも含む）↓小足や立ちB、飛燕斬。他にも小足↓BB↓BBBCや小ジャンプ飛翔脚など攻め手はいくらでもある。小足↓歩き小足などの誘い技も使い押しきろう。

相手の技をガードした後はひたすら我慢。攻めに転じる隙を逃さないように。

ダックの跳び蹴りはガードした後2発目がくるのを待ってからしゃがみガード。下B↓Cの連携は待つ。Cがディレイだったり C の後ヘッドスピンをディレイで出すようなら避けで返し反撃する。

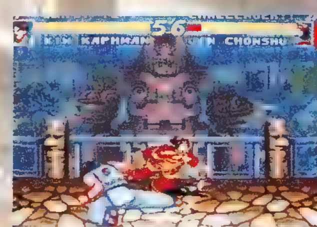
秦兄はしゃがみガードが安定のため相手が工夫してきたところが勝負。ディレイには避けを、ラインには下Dをすぐ反応できるよう練習しておきたい。

秦弟は少しキツイ。密着で下Aをガードしてしまったらコンビネーションの2択は覚悟しなければならない。下Aが少しでも離れていたら下ABCのCはスカるので立ちガードで安定。神眼拳には小足が安定で、神眼拳Bで上から降ってくる奴には素直にくらいその後反撃。

ホンフゥは固める技が少ないので強いて挙げるとすれば、B↓電光石火の天↓BなどがあるがB天↓Bの間に隙があるので避けや飛燕斬でOK。しかし天の後待たれると反撃されてしまうので天の3発目にガードキャンセルを出すという手もある。



足クセ悪くいくぞっ。ハイッ!!蹴り蹴り蹴り蹴り……。



ラインにはすぐ反応下Dだ。



どっちがくるんだ!?



3発目にガードキャンセル。

マリーの下BBCの後は、M・クラブクラッチやスピンフォールで攻めてくるだろう。M・クラブクラッチは立ちガード不可の投げ技なのでしゃがみガード安定。ガード後は小足の入る隙はないが投げは入るので安定するなら投げを決める。スピンフォールはガードしてしまうと非常に厳しくなるので必ず避けで返せるようにしておこう。

ボブのワイルドウルフは立ちガード。起き上がり時のみ出せるボブサマーも中段なので注意。固めの途中でワイルドウルフがきた時は、判定の最後にガードキャンセルで落とす。溜まってない時は避けを使おう。

VS近距離型は、近寄ってなんぼの世界。押しきるかやられるかしかない分かりやすい勝負なので微妙な知識の差で負けることもある。読みあい以外のところで負けるのはあまりにももったいないぞ。

今回はここまで。そのうちVS中・遠距離型もやるつもりだ。



避けで返せないときついぞ。

対戦攻略

遅い遅い、グズめがっ!!

秦 崇雷

餓狼離れしたスピードを誇る秦兄弟の兄。兄貴の動きについてこれるか。

担当 くずっ子ぴぐ

崇雷の基本動作

秦兄弟は、このふたりだけゲームが違うんじゃないかと思わせるほど他キャラと比べて動きが速い。その特性をフルに生かすためには、とにかく動き回って相手を撹乱すること。

前後ダッシュ、跳び込み、そしてスウェー。この3要素を使っての超高速3次元運動が崇雷の動きの基本だ。

それではこの3方向の動きをひとつずつ説明していこう。

まずは前後ダッシュ。ダッシュするときはなるべく小刻みにココン、ココンと連続して前後に動くようにしよう。特になにかをやらずとも崇雷がせわしなく動き回っているだけでも十分に撹乱としての効果がある。

前ダッシュからの狙いは、おもに神足拳とスウェー。神足拳は肘の部分の当たりは強いのだが、案外足元がお留守になっていて、足払いで止められることが多い。しかし使える技であることは確かなので、相手の目の前でダッシュして神足拳、あるいはやや離れた位置からの遠距離神足拳（➡➡➡+A）で一気に間合いを詰めるなどで、ワンパターンにならないように出していきたい。

前ダッシュやバックダッシュから神足拳を出すときは、➡➡➡➡+Aや⬅⬅➡➡+Aといったようにすべての動きを一連のものとしよう。

バックダッシュは一息入れて体勢を立て直したいときや、ひとまず飛び道具を一発撃って牽制しておきたいときに使うことが多い。天眼拳や宿命拳といった飛び道具はスキが大きいので、なるべく離れて撃つようにしたい。

続いて跳び込みに関して。

手始めにABCそれぞれの跳び込みの性能を比較してみよう。

Aは崇雷の技の中では裏回りに使いやすい。相手キャラの体の中心線よりやや後ろに落ちるように跳び込むときに使うといいだろう。

Bは下方向に対する判定が強いので比較的対空技をつぶしやすく、相手の真上を狙って跳び込むときはAよりも頼りになる。

この両者とも攻撃判定の出ている時間は長いのだが、相手のくらい時間が短いので地上で連続技につなぎにくい。その半面、ダッシュジャンプからなら着地のときに相手の後ろに落ちることもあるので、運がよければガード方向を惑わせることもできる。


いちおう裏回り技のジャンプA。ダッシュ小ジャンプから狙ってみよう。

それに対しCはくらい時間が長いので、ジャンプ攻撃が当たりさえすれば地上での連続技は確定的。ただし毎度毎度信頼に応えてくれるほど判定は強くない。そこで使えるのがジャンプB→Cの空中二回出しだ。これなら下方向への強さと連続技の入れやすさの両方をカバーできることになる。


山崎、フランコといった背の高いキャラに正面から振り向きCを当てると、こちらに引きずることができる。

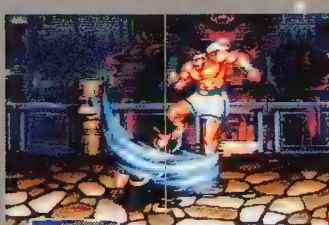
最後にスウェーだが、これは崇雷を使うならぜひとも熟達してほしいことのひとつ。

基本的にスウェーは攻撃に幅を持たせるためのものだが、いざというときには守りの面でもスウェー能力の高さが生きてくる。

押さえ込まれてしまっているときや、フィールド際を背にしたときは、とりあえずDボタンを連打してみよう。相手の攻めが一瞬でも途切れたらそこでスウェーラインに逃げ込める。いったんスウェーしたら、あとはダッシュで逃げるだけ。体勢を立て直して仕切り直しだ。

さて肝心のスウェーからの攻めかただが、一度スウェーしたら即座にダッシュで接近してCで戻ってくる。D➡➡Cという連続したコマンドと考えて、よどみなく動けるようになろう。


D連打でスウェーするのが、てっとり早い。


ひたすらしゃがみA連打で反撃を試みるのも可。

初めにスウェーするときの間合い次第では、Cで戻ってくるときに相手とX座標が重なったり、相手の裏に回るような位置から攻撃したりできるので、相手との位置関係から「ここでスウェーしたらどの位置に戻ってくる」ということを瞬時に読み取れるようになっておきたい。


このあたりからスウェー・ダッシュ・Cだと…、


このへんに戻ってくる。

スウェーラインから戻ってくるときには必ずCを使うこと。崇雷のCは他のキャラのそれとは違い、ガードされてもまず反撃を受けない。さらにCが当たればそのままD（対オーバースウェー）までつながる。この対オーバースウェーにキャンセルをかけて天眼拳を撃っておけば、これも相手との間合いやキャンセルタイミングによってつながることがある。

あるいは対オーバースウェーにキャンセルをかけての遠距離神足拳も有効。このときキャンセルをかけるタイミングを思いきり速くすると、相手が中央ラインに戻ってくる前に素通りして裏に回ることができる。タイミングを若干遅めにすれば普通に正面から当たるので、裏回りと合わせてガードを崩してやろう。

比較的スウェーに対して反応されるようになっても、前後ダッシュと組み合わせて使えばなかなかに対応は難しくなるはずだ。


スウェー→Cが当たれば、ほぼ対オーバースウェーまで確実に入る。


キャンセルが速いと後ろに回り込める。

連続技とカタメ

さて基本的な動作の方向性がハッキリしたところで、もう少し実戦的な話に入っていくとしよう。

まずは連続技だけど、崇雷にはろくなコンビネーションアタック（略してコンタクトだっけ?）がないので、前号でも紹介済みのしゃがみA×

数発・立ちA・神足拳をメインに使っていこう。しゃがみのABCがお手軽でいいのだが、できることなら相手を転ばせることなく攻め続けたいということもあり、最後を神足拳にしてある。宿命拳（超必殺技）が撃てる状態なら立ちA・立ちB・レバー➡C・宿命拳を狙ってみようというのも前号伝えた通りだね。

　ただし、きっちりとガードキャンセルを使ってくるようなプレイヤーが相手のときは、相手のゲージの色を確認してからしゃがみA（立ちガード可能なのでガードキャンセルされやすい）の数を減らして、しゃがみB↓しゃがみCにつないでいこう。

　次に相手キャラの押さえ込みかた、いわゆるカタメかたについて。崇雷は相手を転ばせる技が少なく、しゃがみガードを崩す技も持っていないので、相手の動きを封じるカタメと手数の多さでそれを補わねばならない。

　神足拳の後は間合いが開いてしまうので、直後の行動がカタメ継続の重要ポイントだ。


神足拳の後はしゃがみ攻撃が届かない。覚えておこう。

　前に述べたように崇雷の飛び道具は前後のスキが大きいので、こんな近い距離で撃つのは感心しない。むろんバックダッシュもみすみす攻めのチャンスを逃すことになりかねないので、あまり薦めたくない。

　そこで間合いを詰めつつカタメを継続する方法をいくつか挙げてみよう。

　例えば神足拳からさらに神足拳。ただし神足拳は連続して出すと足払いであっさりと止められてしまうので、出すタイミングをやや遅らせて足払いの戻りを狙うなどの工夫も必要。やみくもに出すだけでは全然ダメ。

　通常技を使うならレバー➡Bの二段蹴りやAAのコンビネーションで出る肘。これらは移動しながら攻撃できるのが最大の利点。相手のジャンプ封じにもなる。ちなみにAの肘は近距離で出せば相手にめりこむので、そのまま投げにもいける。


神足拳からの➡Bはジャンプ封じになるぞ。

　あるいは思い切って跳び込んでみてもよし。このときはなるべく反撃の糸口を与えないために小ジャンプで跳ぶこと。ここではジャンプAやBが出ている時間が長いので、便利だろう。着地したらしゃがみA連打して、当たればまた神足拳までもっていこう。

　カタメのバリエーションを増やすために、途中コンタックにキャンセルをかけて天眼拳を撃ったりしてみるのもいいだろう。

　最後にキャンセル神足拳に関する注意だが、なるべくしゃがみの技にキャンセルをかけての神足拳は控えよう。別の技（天眼拳など）が暴発するおそれがあるぞ。

転がればあらたな道が

　わりと忘れられがちな転がりこと龍転身。転がっている間にもくらい判定があるので、あまり考えもなしに出してみても足払いなどをくらうだけで終わってしまう。ではいつが転がりどきなのか?

　答えはカタメの最中。要するに相手が手を出さないで、じっとしているときがチャンスなのである。ということはもちろん、神足拳の後のように相手が反撃してくるポイントで出すのは好ましくないというのがわかるだろう。

　いったんしゃがみAをガードさせて、しばらく通常技を出した後に神足拳がくるだろうと思う相手の油断を利用するわけだ。


裏からさらにしゃがみA狙いだ。


しゃがみAから転がって…、

　さて実際に転がってなにをするか。ひとつは投げ。ひとつは裏回りだ。いくら手際よくカタメを行ったところで、延々としゃがみガードされていたらダメージを与えられない。ある種のしゃがみガード崩しになる。

　しゃがみA・しゃがみB↓龍転身・投げや、跳び込み・しゃがみA↓龍転身(裏回り)↓しゃがみA連打など、コンビネーションの途中でキャンセルをかけて使うのがセオリーだ。

　龍転身はボタンを押している長さで転がる距離を調節できるので、裏に行くと見せかけて正面からしゃがみAという手もある。

飛び道具全般について

　何度も言うように崇雷は飛び道具のスキがデカい。しゃがみCキャンセルから撃っても容易に跳び込まれるほどデカい。天眼拳を撃つのはしっかりと安全距離を保ってからにしたい。

　漏尽拳は相手の体力を吸い取れるというメリットがあるものの、やはりスキの大きさが尋常でない。ただし漏尽拳はガードさせた瞬間に自分の硬直がカットされて、本来は硬直時間中のはずなのに動けるようになる。これを利用して、相手の起き上がりに漏尽拳を重ねて、そこから連続して攻めることもできる。


漏尽拳はガードさせると同時に動けるようになる。ちょっとした威嚇だ。

　宿命拳はスウェーライン上の相手にも当たるので、離れて撃てばそうそう避けきれない。ただ出るまでがやけに遅いので跳び込みに注意。また宿命拳のフェイント（⬇＋BC）でジャンプを誘って天耳拳で落とす通称帝王・天耳拳もウケ狙いにはなりそう。

　潜在能力の龍声拳は出かかりは宿命拳と同じだが、宿命拳より攻撃判定の出るのが速く、相打ちも取りやすい。もちろん相打ちは望むところだ。龍声拳は端～端に離れていると当たらないが、少しでも動けば当たってしまうので、パワーが溜まったらとりあえず狙ってみよう。

　最後に純粋な飛び道具ではないが、他心拳。これも龍転身と並んで忘れられがちな技だが、跳ね返し技としての性能はかなりのもの。モーションが小さいので、相手は跳ね返されたことに気付きにくい。特に飛び道具の後を突進技で追いかけてくるような相手に有効だ。



他心拳は少し早めに入力しよう。

　言い忘れていたが、対空技は基本的にないものと思ってもらって構わない。全体的にジャンプそのものが速く、天耳拳は出るのがさほど速くないため無敵技ではあるが、起き上がり時ならともかく、対空として使うのは難しいだろう。小ジャンプに対し天耳拳を狙うくらいならスウェーでかわすことを薦めておく。



対戦攻略

着ぶくれしていなければ言うことなし

秦崇秀

崇秀はフローチャート作りが面白い。この記事を参考に自分だけのフローチャートを作ってくれたらうれしいな。

電車の[illegible]泣き顔が一番好き
担当[illegible]ふりーく

崇秀はコンビネーションアタックで2択を迫れるため、最初のうちはそれだけである程勝つことができる。しかし相手が中級者以上になると、それでは勝てなくなってくる。コンビネーションアタック2択はダメージが小さく、パワー負けしてしまうからだ。

ワンチャンスに入れることのできるダメージが比較的小さな崇秀で、強力な連続技をビシバシ決めてくる相手と闘うにはそれなりの闘い方が必要になってくる。その戦い方は意外に難しい。連続技の難易度が高いとか、すばやい反応が要求されるといった難易度の高さではない。1つ1つの技の知識とそれらの組み合わせに高度なものが求められる。それは固めと起き攻めという形で表われてくるが、まずはその一歩手前の段階、技解説から入ろう。技について知識不足のままで闘っても崇秀の面白さは見えてこないだろうから。

闘いの要となる技たち

●近距離立ちC

攻撃判定の発生が非常に早く、A技と同スピードである。そのためジャンプ攻撃からの連続技がつながりやすい。またヒットしたのを見てからキャンセル神足拳が連続技になる。ガードされたらキャンセルしないとか、キャンセル天眼、神眼も面白い。対空にもある程度なり、ダッシュから遠距離立ちCをガードさせようとした時跳び込まれても、大丈夫なことが多い。頼り切って全く問題なし。


攻撃判定の出の早さが売りの近距離立ちC。

●遠距離立ちC

これまた超使える技。攻撃判定の発生は遅いし、キャンセルもかからない技がどうして!?と思うかもしれないが、この技はキャンセルなどかける必要がないのである。遠距離立ちCをガードさせた後は、崇秀のほうが先に動けるのだ。ヒットすればそのアドバンテージはさらに大きくなる。その象徴ともいえるのが遠距離立ちC→レバー➡Aの連続技であろう。キャンセルかけずに先に動けるわけだから、遠立ちCからの跳び込みも、もちろん有効だ。


遠立ちCから固めは始まるといってもいい。

遠距離立ちC第2の魅力は前進することである。固めの要めといっても過言ではない。遠立ちC→ダッシュ遠立ちCも立派な固めといえよう。

●レバー➡A

しゃがみガート不可技として有名。しかしレバー➡Aの真価はそれではない。少し前進することができる点と、ガードされるとキャンセルがかかる点である。ヒットするとキャンセルはかからず、先に動けるわけでもないので、ヒットして欲しくないほど。ダメージも小さく、ダウンもしないからしゃがみガード不可技でなかったほうが戦力アップしていたかもしれない。


レバー➡A。密着で相手の起き上がりに重ねると、リバーサル技をすかすことあり。

●神足拳

普通にガードされると反撃を受けるので、もっぱら連続技の締めとして使われている。しかし神足拳もガードさせ方を考えれば固めに使うことができる。神足拳をガードさせた後の隙を少なくするには、できるだけ離れた間合いから神足拳を出すと良い。届かないのはもちろん論外。

相手の無敵状態に重ねて隙を小さくする手もある。相手の起き上がりや神足拳と重ねたときや、手前ラインの相手に立ちDを当ててキャンセル神足拳を出した時など狙える。ただしこれは相手が投げを入力していると投げられてしまうので危険だ。

●コンビネーションアタック

しゃがみA→立ちB→立ちorしゃがみCの3段で使うのが基本。立ちCならしゃがみガード不可で、しゃがみCなら立ちガード不可。途中の技がすかってもCは出るぞ。

コンビネーションアタック中のCはキャンセルをかけることができないが、ヒットすればダウンするし、立ちCなら崇秀側が先に動ける。しゃがみCはガードされると相手の方が先に動けるので攻守が入れ替わってしまう。よっぽ

夢のB神眼当て逃げが実現!?

必殺 B神眼ブースター

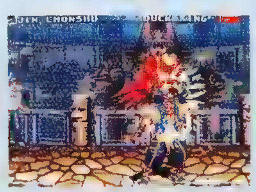
ヒットさせてしまうとまず反撃を受けてしまうBボタンによる神眼拳（上から降ってくるやつ）。使う側はフィニッシュ時以外、相手がガードしてくれることを期待して使うわけだが、ヒットしてしまっても脱出する方法があることが判明した。

やり方を口でいうのは簡単。B神眼を出したら落下中に、左右どちらか自分のいきたいほうにレバーを入れてから、すばやく逆方向にレバーを入れると、最初に入れたレバー方向にとんでもないスピードでかっとんでいく。丸くなる前でも丸くなった後でも、ヒットした後でも、ガードされた時でもOK。当てる前と当てた後の2回使うことも可能だ。

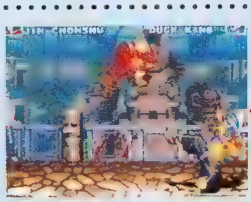
この方法が判明した時、これで弟のダイヤグラム順位は3番は上がる！と思ったほど弟にとっては願ったりかなったりの方法だが、実は、この方法には致命的な問題がある。

入力が非常に難しいのだ。逆方向にレバーを入れる時のレバーの入力受付が、おそろしく短いのである。いきたい方向にレバーをいれるのはいつでも良いし、逆方向にレバーを入れるタイミングもいつでも良い。レバー方向も逆サイドなら斜めに入っていてもかまわない。問題はレバーを逆に入れるスピードなのだ。

練習をすればある程度の確率で出すことは可能だが、毎回確実に出すのはまずムリだろう。実戦では駄目もとで使って、出たら自己満足にひたるのが正しい使い方かも。筆者はそれでも実戦投入をあきらめていないけどね。そうそう、調子に乗って使っているとリングアウトになるので、それだけは避けたいぞ。


ヒットさせてからの脱出の場合。普通にB神眼をヒットさせたら、


自分の行きたい方向にレバーを入れる。例えば左なら⬅、⬋、⬉のどれでもよい。


適当なタイミング（すぐでもしばらくしてでも）でレバーを逆サイドに。左に行きたいなら、➡、⬊、⬈のどれでも可。


一瞬でこんなところまでいってしまうのだ。

接近→固め→ダウンまでのフローチャート

ダッシュから

ダッシュ
- → 遠距離立ちC
- → 近距離立ちC
- → ダッシュ小ジャンプB
- → レバー↓Dで手前ラインへ移動
- → 神眼拳
- → 天耳拳（対空用）

主な接近法

- ○遠い間合いからの跳び込み
- ○中間間合いからの跳び込み
- ○B神眼をガードされる
- ○C神眼
  - ヒットすることが予測される場合 → 近距離立ちC
  - ガードされることが予測される場合 → コンビネーションアタック
- ○手前ラインからのC → ヒットしたら立ちD → キャンセル神足拳
- ○ダッシュ

中間間合いのレバー→Aから

レバー→A
- → ヒットしたら遠立ちC。少し強引
- → ガードされたらキャンセル神足拳
  - → 遠立ちC。これも少し強引
  - → 跳び込み。中間間合い
    神足拳に足払いで反撃してくる相手に有効

コンビネーションアタックから

しゃがみA（コンビネーションアタック） → 立ちB。しゃがみBでも可（コンビネーションアタック）
- → 立ちC（コンビネーションアタック）
- → しゃがみC（コンビネーションアタック）
  - → 遠距離立ちC
  - → 中間間合いからの跳び込み
  - → しゃがみCキャンセル小天眼

遠距離立ちCから

遠立ちC
- → レバー→A。中間間合い
- → 跳び込み。中間間合い
- → ダッシュ遠立ちC
- → ダッシュ近立ちC
- → B神眼
- → C神眼

近距離立ちCから

近立ちC
- → ヒットした場合は神足拳
- → 以下ガードされた時。キャンセルB神眼
- → キャンセル小天眼
  - → レバー→A遠い間合い
  - → 跳び込み。遠い間合い
- → レバー→A。中間間合い



コンビネーションアタックの立ちCをガードさせた後はこちらが先に動ける！

ど確実に立ちガードされない限り、コンビネーションアタックの最後のCは立ちが良いだろう。

●B神眼

B神眼は上から落下する技だが、上に出現した瞬間ならば↑、↖、↗、→、←のそれぞれの入力により落下の仕方が変わる。落下し始めると左右の操作しかできない。ボタンを押すまでは攻撃判定を持っておらず、ボタンを押すことによって丸くなり攻撃判定が発生する。B神眼は普通にヒットさせると反撃を受けてしまうが、着地ぎりぎりまで引きつけてボタンを押すことにより反撃を受けにくくすることができる。

B神眼がガードされた場合は崇秀側が先に動けるので、



B神眼で上から出現した瞬間に↙や↘、↑でふわっと浮くのだ。

コンビネーションアタックが狙える。

●C神眼

相手の背後から攻めること



離れた間合いで、C神眼を出すと間合いをとりつつ背後にまわれる。

ができる。相手が対応してこなければ出現から近距離勝ちCから神足拳や、コンビネーションアタックを狙える。しかし投げやしゃがみBなどの出の早い技で確実に反撃が入ってしまう技なので、C神眼に慣れていない人にしか通用しない。ただし投げで返してくる人には中間間合いより離れてC神眼を出せば、少し離れるので投げはくらいにくい。

フローチャートの見方

技解説で挙げた技を中心に闘いを組み立てていくわけだが、今回はフローチャートの紹介でページの限界だ。ブロックに分けたのでそれぞれを頭の中でつないで大きなフローチャートをつくってほしい。

崇秀は固めと起き攻めが面白いのだが固めまでしか書けなかった。起き攻めは機会があればということで。固めを応用することで起き攻めはできるしね。またフローチャート中の遠い間合いの跳び込みはダッシュ小ジャンプB、中間間合いの跳び込みは小ジャンプBか通常ジャンプCなのでよろしく。





湯上がり卵肌の戦士たち

ファイティングバイパーズ

マーラーの使用条件公開！
15000回以上の対戦を行った筐体で
①キャラセレクト画面 9 秒以内に
②レバー上方向のままハジのキャラにカーソル移動
③スタートボタンで使用できるぞ！

これだけは[illegible]
愛とか夢でできる CPU攻略
（超基礎編）

担当：L・Aアディトシ

今回で技公開は最後となり、これからの対戦攻略の内容は増々濃いものとなっていくだろう。

しかし格闘ゲームは、対人戦だけでなく、CPU戦も重要なファクター。対戦攻略が熱くなっていくのなら、最低限クリアぐらいは、しとかなきゃね。

てなわけで、技公開の前に、クリアするだけなら十分で、簡単なCPUパターンを説明しておきたい。

タックル投げは距離のより！

VF2のCPUは、距離をとると走って近寄ってくる性質があり、そこを投げるという共通パターンがあった。FVでも距離をとると、同じようにこちらにむかって走り、停止後投げることが可能。

しかも走り技があるため、確率がよろしくない。

そこで、このゲームでは、距離をとってプレイヤーが走ったら走るようにする。ランニングタックルをCPUにガードさせ（ひるませる）、回復後投げにいく。これが、バイパーズCPUの共通パターン"タックル投げ"なのだ。

タックルを出す前に潰されたり、投げ技を回避されたりすることもあるが、ジェーンまではこれで勝ち抜けるし、B・Mにも難しい（タックルが出せないかも）が通じるぞ。


よろけてる間に近づいて、回復と同時に投げてしまえ。


距離をとって走り[illegible]をガードさせる。

回転投げもあるぜ！

CPU戦においてマイキャラがダウンした際、ベストな起き上がり方がある。

できるだけ接近するように（たいてい前転を使用）起き上がり、側にいるCPUを投げてしまう。

これを"前転投げ"と呼び、ジェーンまではもちろんB・Mにも非常に有効だ。

投げ技は怖い、という人は昇り蹴りに代えてもいいだろう。


自分が倒れてしまったら、前転で近づいて…。


これまた投げる。B・Mにも効くぞ。

その他 [illegible]CPUの弱点

●受け身はとるが、迎撃してこない

CPUは浮かし技に弱い。そのくせ、バン以降はキッチリ受け身をとり迎撃してこない。

よって、1度浮かせたら、普段対戦では狙えないような超強力な大技を叩き込もう。

●昇り蹴りはやっぱり…

これはもう、CPUがどうのこうのという問題じゃない。やはり昇り蹴りには、CPUも弱いのだ。

開幕、起き上がり時等、とにかく判定内なら、適当に出してもCPUはくらってくれる。

●ガード外し技を延々ガード

単発で隙の少ないガード外し技を繰り返すだけで、CPUはくらうか、タイムオーバーまでガードし続ける。

体力がリードしていたら、1度試してみてくれ。

特殊モードで遊ぼう

FVのCPU戦は、通常クリアする以外に、特殊なモードも楽しめる。

1つは、VF2でお馴染みの段位認定のFV版"ランキングモード"。Ⓟ+Ⓚ+Ⓖを押しながらスタート。

もう1つは、キャラ出現順のランダム化。レバーを上に入れながらスタートだ。

ランキングモードについては、これから本誌でも取り上げていく予定なので、今のうちは自分なりに模索して、高得点を狙ってみよう。



バイパー人の皆さん、お待ちかねの全国大会開催

VF、VF2で大いに盛り上がり、いくつもの伝説が生まれたセガの全国大会シリーズ。予想していた人もいるかもしれないが、とうとうファイティングバイパーズの全国大会が正式に決定した。

- **●店舗大会**／96年2月中旬よりエントリー開始予定。
- **●エリア大会**／96年4月中旬開催予定。
- **●東日本大会**／96年5月下旬開催予定。
- **●西日本大会**／96年5月中旬開催予定。
- **●全国大会**／96年5月下旬開催予定。

トキオ

蹴り技も豊富だが、今回紹介する中のパンチ技は優れものだぞ。

担当：キャサ夫



●立ちキック	
コンボ・ベントエッジ	ⓀⓅⓅⓅⓀ
コンボ・リアクターコザック	ⓀⓅⓅⓅ⇩+Ⓚ
コンボ・トリックスプロ	ⓀⓅⓅⓅ⇘+Ⓚ
●ミドルパンチ	
ライトニングアロー	⇨+ⓅⓅ⇩⇨+Ⓟ
●投げ	
ショルダースロー	敵近く立ち ⇨⇦+Ⓟ+Ⓖ
グランドアクセル	敵近く立ち ⇨⇦+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
デッドエンドダブルニー	敵近&敵壁に背向 [illegible]+Ⓚ

とりあえず今回で技紹介は終了だ

●コンボ系 ベントエッジ、リアクターコザック、トリックスプロ

この3つの技は立ちⓀ or ロースピンキック（⇩Ⓚ+Ⓖ）のどちらからでも出すことができる派生技だ。

基本的に先行入力でもその場入力でもコマンドを受け付ける。受け付ける時間が長いため、ディレイ（遅れ）をかけて使うことも可能な技だ。

一番初めのキックの部分はモーションが遅く、反応されがちな攻撃だ。しかし、その後の攻撃Ⓟが1発ヒットすると確定でコンボトリックスプロ（ⓀⓅⓅⓅ⇘Ⓚ）がつながるのである。

コンボ・ベントリッジ（最後Ⓚ）は基本的に浮かせた際の空中コンボに使用し、通常時ではすべて上段攻撃だから使う必要性がない。

コンボ・リアクターコザック（最後⇩+Ⓚ）は最後の攻撃が下段キックでダウンを取ることができる。

このコンボシリーズで一番おすすめできるのはトリックス（最後⇘+Ⓚ）。なぜならパンチがヒットすれば[illegible]脚（サマー）までつながり、さらにガードされても中段攻撃のためスカされることはないからである。

リアクターコザックもスカされる心配はないが、パンチがヒットしても最後までつながらない。しかも、トリックスが一番攻撃力が高いしね。

使い方として挙げられるのは、まず空中コンボ。地上戦ではⓀⓅⓅからの中段、下段、投げ狙いがベストだぞ。

●ライトニングアロー

コマンド入力に多少コツが必要な技。コツは⇨ⓅⓅのあとにしっかりと⇩⇨Ⓟと入力すること。

技は中段の肘打ち2発からの強力なストレートパンチだ。技のリーチが長いので中間合いで超威力発揮。ヒットするとダウンを奪い、タイミング次第ではガードアタックと相殺することもある。

攻撃力も高く、技スピードも速いライトニングアローは、ライトニングアローの1発目はよろける。単発で使ってもよし。超使えるのでおすすめだ。

●投げ技

ショルダースロー
グランドアクセル
デッドエンドダブルニー

ショルダースローは1本背負いでカッコイイ。だが、決めるなら似たコマンドのグランドアクセルが良い。特に壁際に追い込まれたとき、決めると壁に当たって浮き、受け身を取った場合に空中コンボを決められるのだ。

デッドエンドダブルニーは壁を利用した投げで、ⓀⓅⓅのコンボから狙うと決まりやすいぞ。



コンボアクタープラスのⓅから結構キツイ2択だ。



トリックス[illegible]Ⓟが当たれば確定ヒット。



中段と見せかけておいて、ディレイリアクターコザック。重要。



ケンカ慣れしてるっぽい技デッドエンドダブルニー。なかなか決まらないぞ。



起き攻めのカギはロースピンキック

ダウンを奪った際、起き攻めに移る。そのとき何が有効なのか？それを説明しよう。

起き上がりを攻めるにあたって頭に入れておかなくてはいけないこと、それは無敵から技を出すか出さないかである。

基本的に起き攻めで使う技はロースピンキックの派生技とアッパー、そしてダッシュ攻撃が挙げられる。

アッパーを狙うときは攻撃持続時間が短いので、ある程度の読みが必要とされる。

ロースピンキックは起き上がりに重ね、ガードされたら中段パンチと再度ロースピンの2択が強い。勿論、中段Ⓟへつながった場合は最後の蹴り



起き攻めにはロースピンからディレイをかけて再びロースピンが超有効だぞ。

で2択攻めを仕掛けること。

ダッシュ攻撃は基本的にアーマー破壊技となるタックルとスライディングを使用する。どちらの攻撃も持続が長いので、無敵起きはそんなに気にしなくて良い。相手の点滅しているアーマーを確認して中と下を使い分けるのだ。

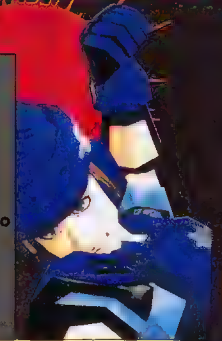
最後の起き攻めは少々コ[illegible]イ。

ダウンを取ったら少し相手と距離をおき、起き始めたら飛び越すのだ。すると起き上がっても相手は後ろを向いていて、自分はちょうど頭の上くらいにいる。

そこで相手方向にレバーを入れてⓀ連打をすると、相手の後頭部にドロップキックが決まる。距離によって決まらないときもあるが、失敗してもそんな攻撃はくらわないのでキミもチャレンジ。



起き上がりに跳び越して、後頭部に蹴りを決めるのは気持ち良。



PICKY ピッキー

これですべての技を公開し終えた。それで今回から対戦攻略に入る。まずは起き攻めだ！

担当：ピストンいとー

●立ちパンチ	
コンボスキッピングニー	ⓅⓅ⇨+ⓀⓀ
●ミドルパンチ	
アッパーミドルスピン	⇦+Ⓟ⇨+Ⓚ
●投げ	
フライングヘッドシザース	空中&敵近く立ち ⇦+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
フォークスルーキック	⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇘+Ⓚ

今回でピッキーの技紹介は終了だ！

これでピッキーの技はすべて公開することになる。いままで紹介して来た技を思い出しつつ、今回の技もプレイしてみて体で覚えよう。

かなり長期的に技紹介ばかりをして来たので、今回は対戦攻略に少しだけ触れておこう。

まずは起き攻めから入ろう

ファイティングバイパーズの対戦の中でかなり重要な部類に入る起き攻め。特に相手を金網に追い込んでる時の起き攻めは、大ダメージを与えるチャンスなのでしっかり攻めなければもったいないぞ。

起き攻めをうまくやるには、

①スキのない中段攻撃を使う
②下段攻撃をうまく使う
③たまには投げを狙う

の3点をうまく使いわけて攻めれば良い。

①の中段の技を挙げると…

- **上段Ⓟ始動の連携**
- **ボードスラップ**
- **ヒールドロップ**
- **小ジャンプⓅ始動の連携**

がある。

上段Ⓟ始動の連携は一発目だけが上段で、あとは中段なので問題ない。しかも連携技なのでかなり起き上がりに重ねるのが簡単だ。

ボードスラップはガードされてもスキはないのでいい感じだ。

ヒールドロップは、相手にくらわせても倒すことはできないが、相手をよろめかすことができる。相手をよろめかせたら中段攻撃か投げの2択攻撃にもっていける。

小ジャンプⓅ始動の連携の小ジャンプⓅは中段だ。しかもくらった相手は倒れてそのままⓅ～がうまく当たってくれるのでお手軽空中コンボになる。

中段攻撃はこれぐらいだ。

次に②の下段攻撃に移ろう。起き攻めで下段攻撃をしかけるとすれば…

- **小ジャンプ下段キック**
- **走り攻撃のスライディング**
- **下段Ⓟのローパンチテールキックからの連携**

が挙げられる。

まず小ジャンプ下段キックだが、小ジャンプ中段キックもまぜると効果的だ。モーションがわかりづらいのでかなり使える。

走り攻撃のスライディングは少し間合いを開けて一気につっこんで行こう。入ればⓅのダウン攻撃確定だ。

下段Ⓟのローパンチテールキックからの連携だが、ローパンチテールキックが入ってもくらわなくても後にすぐヒールドロップを出して行こう。かなり有効な連携だ。

最後に③の投げだが、これは相手が起き攻めを警戒して、とりあえず立ちガードをしてる相手に有効だ。

とまあ、起き攻めで使う技はこれぐらいだろう。あまりかたよった攻撃はせず、色々とバリエーションを考えて攻めて行こう。

いよいよ次回からは本格的な対戦攻略だ！

次回からは対戦攻略に入る。ピッキーは一発技がないのでうまく攻めて立ち回らないとかなりつらい。しかも、ピッキーにはガードされても平気なのに、相手に当ててしまうと投げ安定の技がいくつかあるので、それも紹介したいと思う。次回の対戦攻略も期待して待っててくれー


ヒールドロップで相手をよろめかせ、


投げも狙って行け。2択攻撃。


中段攻撃を入れよう。


下段キックのモーションはわからないぞ。


この中段キックと、


起き攻めを警戒してるヤツは投げてしまえ！

拳に魂を込めた女

ジェーン

すべての攻撃は、威力あるパンチ技に彩られ、スーパーコンボニーランチャーに集約される。

担当：Aアディトシ



●立ちパンチ	
コンボレイドニー	ⓅⓅ⇨＋Ⓚ
●投げ	
フリングアップブレイカー	敵近く立ち ⇨⇩＋Ⓟ＋Ⓖ
ブレンバスター	敵近く立ち ⇨⇦＋Ⓟ＋Ⓖ
クリンチニークラブ	敵近く立ち ⇦⇧⇩⇧⇨＋Ⓚ＋Ⓖ
ダブルウォールストライクニー	Ⓚ＋ⒼⓀ＋Ⓖ（壁近く）
スーパーコンボニーランチャー	⇦⇧⇩⇧⇨＋Ⓚ＋Ⓖ⇩⇨＋Ⓚ

攻撃のオンパレード

●コンボレイドニー

これまで紹介してきた、Ⓟからの派生技は、トリプルバッシュ（ⓅⓅⓅ）、Wフラッシュキック（ⓅⓅⓀ）、ロースピンコンボ（ⓅⓅ⬇Ⓚ）の3つ。

それぞれ3発目の中段、上段、下段となっていたわけだが、このレイドニーは何と投げ技。しかも場所を問わない。

当然、受け身をとられることもないので、ⓅⓅが当たったのを確認できたら、他に考えるところがない限り、これを使うのがベスト。

ガードされると、すかしポーズ（中段・攻撃力あり）が出るが、通常の投げ技のものより威力が低い。

●フリングアップブレイカー

フロントから相手を抱え上げ、背を膝に叩き突けるコマンド投げ。

見た目の派手さとは裏腹に、威力が低いのが欠点。

ダッシュからの入力が非常に楽なので、間合いが離れている際は使いやすい。相手を横向きにダウンさせられる点が特徴。

●ブレンバスター

名称通り、相手の頭を抱え上げ、背中から地面に落とす。コマンド投げの中では、入力が最も楽。

威力もそれなりにあり、多用していっても良さそうだが、投げた後、自分もダウン状態になるのがいただけない。

これを使うぐらいなら、Ⓟ＋Ⓖ投げからの派生技を使ったほうがいいだろう。

●クリンチニークラブ

頭をつかみ、膝を3回入れる。単純に考えると、クリンチニー（Ⓚ＋Ⓖ）×3の威力が得られそうだが、実際は1回の約半分の威力。

それもそのはず。この技は崩し投げで、その後の追い打ちによって、相手に高ダメージを与えることができるのだ。

追い打ちとして使用する技はロースピンコンボ、ツーハンドバッシュ、そしてトスアッパー。これで浮かせて、空中コンボを狙うのが一般的。

しかしグレース、ピッキーのような軽いキャラは、アッパーがすかってしまうことが多い。

さらにアッパーのタイミングも、少しでも遅いと相手がダウンしてしまうので、連打もしくは先行入力ぎみに出すようにしよう。

●ダブルウォールストライクニー

こちらはニークラブとは違い、単純にクリンチニー×2の威力がある。

ただし、必ず相手を壁際に追い詰めておくことが条件。そのため、実戦で使われることは少ないと思う。

●スーパーコンボニーランチャー

言ってみれば、クリンチニークラブからの派生投げである。

先にニークラブからの追い打ちについて説明したが、ニーランチャーは"決められた追い打ち"なのだ。

しかも、その後は空中コンボを狙えるし、威力もトスアッパーより高い。ゆえに前述の追い打ちについての説明は、あくまで知識として止めておき、実戦で使う必要はない。

また、ここまでいろんな投げ技を紹介してきたが、実戦で狙うべき本命の投げ技は、このスーパーコンボニーランチャーだ。

起き攻めの知識

最初にダウン攻撃について説明していこう。

基本的に大ダウン攻撃が必ず、相手がピクリとも動かないで入るという状況は、Ⓟ＋ⒼかⓀ＋Ⓖの通常投げ後ぐらいしかない。

次にナックルバット（⇩Ⓟ）が完璧に入る状況は、コンボレイドニー、フリングアップブレイカー、ⓅⓅⓀを決めた後。共通事項として、ナックルバットが入ったら、次にスピットキック（⇩Ⓚ）を。間合いが離れていない限り必ず入る（避けられることも…）。

一応、⇩Ⓟが入るということは大ダウン攻撃も狙えるが、避けられることも少なくない。

クロールトルネードパンチは特殊で、ヒット後距離が開くため⇩Ⓟは入らないが、大ダウン攻撃は狙えるぞ。

クロールと言えば、トルネード（中段）との2択（疑似）を起き攻めに使えるか、完全に相手が起き上がった瞬間に、攻撃判定が重なってないと、相手の起き上がり攻撃に潰されてしまうので、多用は禁物。

相手の起き上がりに重ねる技の1つとして、パワースマッシュを、ここで推薦しておきたい。ガード外し技でアーマー破壊技という特典もある上に、何と言っても割り込みに打ち勝ちやすい。

他に、壁を利用しての（しなくても）エアアタックも、起き攻めには活用していこう。



レイドニー、派手なアップブレイカー後は…、



ナックルバットをいれて…。受け身を取られなかったら…、



スピットキックのおまけつき。威力は大ダウンとほぼ同じだ。



ニークラブの後は、いろんな追い打ちが考えられるが



ランチャーがベスト。レバー下を長く入れる必要なし。



ラクセル

CPUがよく使ってくる大技系がいよいよ自分の手で…。

担当：回る葉月Ⓝ

●立ちキック	
デススピン・ローラー	⇨+Ⓚ+Ⓖ⇩⇧⇨+Ⓚ+Ⓖ⇦⇧⇩⇧⇨+Ⓚ+Ⓖ
●投げ	
デトロイトロックダウン	敵近く立ち ⇧+Ⓖ⇩+Ⓟ+Ⓖ
デスキャノン	敵近く立ち ⇨⇨+Ⓟ+Ⓖ
デンジャラスノイズ	敵近く立ち ⇦⇨+Ⓟ+Ⓖ
●追加	
⇨ⓅⓀからの派生	⇨+ⓅⓀⓅ⇨+Ⓚ+Ⓖ
	⇨+ⓅⓀⓅ⇩+Ⓚ+Ⓖ

今回は重要な技ばかり!!

長かった技公開も今号でラスト。そして、今回集中した技はどれも強力なものばかりだ。

●デススピン・ローラー

デススピン3発コンボ。1、2、3発めとも回転スピードが違うため、入力には少しコツがいる。1発めを出したら1回レバーをニュートラルに戻し、1発めがヒットするまでに⇩⇨+Ⓚを入力。レバー最後とⓀは同時に入力しよう。少しでもⓀを押すのが早いと出ないぞ。3発めは、2回転めを確認してから入力開始。このとき、⇦を意識して入力する。そして2発め同様、⇨とⓀは同時入力。

出せればカッコイイのだが、実用性では2発止めのデススピンスマッシャーが良い。理由は3発めが外れることが多く、ヒットしても数値補正のため威力がかなり小さいため。

使いどころは、投げが決まる状況、つまり相手が立ちガードで一瞬固まったとき。1発めはガード外して、2〜3発めが強制ヒットとなる。

次に、空中での追い打ちに。このときは先ほど述べた通り、デススピンスマッシャーのほうがいい。浮かし技と併用しよう。



2回転めが発生してから⇨⇩⇩⇨+Ⓚ。を意識して入力しよう。

●デトロイトロックダウン

ラクセルのステイタス的な技。威力はそんな高くはないが、そのあと⇧+Ⓟのダウン攻撃も入るので、結果は威力高め(笑)。

コマンド入力は表記よりもⒼを押したまま⇧⇩と入力してⒼを離し、Ⓟ+Ⓖと覚えよう。ラクセルやるからには極めたいね。

●デスキャノン

相手の首をロックし、そのまま半回転して壁に叩きつける。壁が近ければ追い打ちにいこう。コマンドの性質上、使いやすい実用的な技だ。

●デンジャラスノイズ

デスキャノンのように相手の首をつかんで向こう側へまわり、その勢いで首をヘシ折る。技名の通り、とてもいい(?)音が聞ける。必聴!!



壁ヒットで浮いた!!追い打ちにいこう。



このあとデススピンコンボ(ロースピンコンボ)につながる、と考えてもらえば分かりやすいかも。

●無名コンボについて

実はラクセルには⇨ⓅⓀⓅⓀ+Ⓖというコンビネーションがある。ちょうど、デススピンコンボの前にエルボーを追加したような技。ミドルキックより出が速いため、こちらのコンボのほうが使いやすい。デススピンコンボ同様、ラストを⇩Ⓚ+Ⓖと入力すると、ロースピンが出せる。



この⇩⇩Ⓟが重要。⇩Ⓟより硬直が短い。

ダウン攻撃!? いや違うぞ!!

相手ダウン中に、⇩⇩Ⓟ、⇩Ⓚ、⇩Ⓟ、⇩Ⓚ…と入力していると、面白いようにヒットする。⇩⇩Ⓟは⇩Ⓟでは代用できない。⇩⇩Ⓟは、Ⓟより出が速くて硬化も短いからだ。さて、画面端などでこれを7〜8回くらったという人もいる。一見、永久に入ると思うかもしれないが、それは前or後転しているため。横転すれば3発め以降は回避できるぞ。やるほうも、相手が10回以上もくらい続けるようならやめてあげましょう。最近は研究もしないで、すぐハメだのなんだのいう輩が多いからね。

「イナズマ」[illegible] バン

今回は残りの隠し技すべてと対戦の紹介だ。

担当：㊊



●ミドルパンチ	
肘鉄山（ひじてつざん）	⇨⇨+Ⓟ⇦⇨+Ⓟ+Ⓚ
烈火甲破弾（れっかこうはだん）	⇦⇩⇘+Ⓟ⇨⇩⇙+Ⓟ
蛇武流怒羅魂圧破（ダブルドラゴンアッパー）	⇨⇩⇘+Ⓟ⇨⇩⇘+Ⓟ
●投げ	
刹那落（せつなおとし）	敵近く立ち Ⓟ+Ⓖ⇨⇨Ⓟ+Ⓖ
激弔般（ゲキチョウパン）	敵近く立ち ⇦⇨+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

これまでバンの隠し技についてはは何度か紹介してきたが、今回で残りすべての隠し技を大放出！最後にふさわしい大技ばかりだぞ。

超強力な技が盛り沢山

●肘鉄山

中段攻撃の鋼肘からの派生技として中段→中段判定の連続技"肘コンボ"がある。肘鉄山も同様に"鋼肘"からの派生連続技で、中段→特殊中段という攻撃判定をもっている。ちなみに2段目は"肘コンボ"と異なり"アーマー破壊技"である。ただし2段目をガードされるとスキが大きいので注意。



鋼肘から…



鉄山靠！アーマー破壊だ。

●烈火甲破弾

これも前回の技紹介に登場した"甲破弾"&"烈甲破弾"と同系列の技である。2段目のドラゴンアッパーが空中で回転するモーションをもつこの技、2段目がアーマー破壊技である点と相手を浮かせる力が大きい点が特徴的である。コマンドが少し難しいが、烈甲破弾を使うくらいなら、こちらを使おう。





甲破弾から…

●蛇武流怒羅魂圧破

この技は"ダブルドラゴンアッパー"という技で、その名の通り"ドラゴンアッパー"を2回連続して繰り出すというもの。通常のドラゴンアッパーはガード後Ⓟ系の技で反撃を受けるが、この技の1段目を反撃しようとすると2段目がカウンターでヒットさせることができるので上手に使いわけよう。

さらにアーマー破壊[illegible]





ドラゴンアッパーから…

さらにドラゴンアッパーだ。

●刹那落

Ⓟ+Ⓖ投げの"壁投げ"で相手の背後をとり"骨盤割"をきめるという連続投げ。この技のコマンドはタイミングが難しい[illegible]ここで簡単にコツを教えよう。まずⓅ+Ⓖで相手を掴み、壁投げが完成して手を離す瞬間に相手方向にダッシュコマンドを入力してさらにⓅ+Ⓖを押す。一度投げた[illegible]ダッシュですぐに追いかけて後ろから掴むといった感じだ。要練習。



壁投げで相手を投げたら…



後ろから骨盤割をつかむ。

●激弔般

これも投げの一種だが、相手を掴んで"頭突き"をきめて相手の体勢を崩す技である。この技をきめた後は相手はダウンせず、なおかつこちらが先に動けるのでさらに烈華火と投げの2択で攻めることができる。また激弔般後無理矢理手を出そうとする相手には先行入力でスーパーストレートを出そう。

連技足蹴について

さて[illegible]話が変わりますが、本誌No.164バン技表の"速攻足蹴"の解説文を都合により掲載できなかったので、今回ここで新たに紹介します。



[illegible]この[illegible]

●速攻足蹴

この技は一見単なる上段キックにしか見えないが実は秘密がある。

その秘密とは"攻撃判定が発生した直後にⒼボタンを押せば残りのモーションをキャンセルすることができる"こと。いわゆる"居合い蹴り"が可能ということである。

これにより蹴りをヒットさせた後、すぐさま次の行動に移ることができるので、使い方次第では面白いコンボをきめることも可能だ。



残りのモーションがキャンセルされ、次の行動に移れる。



蹴りがヒットした瞬間にⒼボタンを押せば、



どこまでいける? グレース

技すべての組み合わせで、いろいろと面白い戦法ができそう。まずは、残りの技を覚えよう。

担当：ワイルダーKEI

●立ちキック	
クロスブレード	Ⓚ+Ⓖ⇧+Ⓚ
クロスブレードラウンチ	Ⓚ+Ⓖ⇧+ⓀⓀ
●投げ	
アイスネメシス	敵近く立ち ⇨⇦+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ショルダースルー	敵近く立ち ⇩⇦+Ⓟ+Ⓖ

投げが非常にいい

では、さっさと残りの技を紹介していこう。

●クロスブレード

クロスステップラウンチという技に似ているよね? この技は、要するにクロスキックからの2発目が中段攻撃になっている。なかなかいい感じだ。

●クロスブレードラウンチ

クロスブレードに蹴り1発が追加されて、上・中・上段いい攻撃になっている。1発目がヒットすれば、3発全部ヒットさせることができるぞ。このあとは大ダウン攻撃をしにいく。が、回復力のある相手には、スピットキックで安定しよう。


クロスキックから、

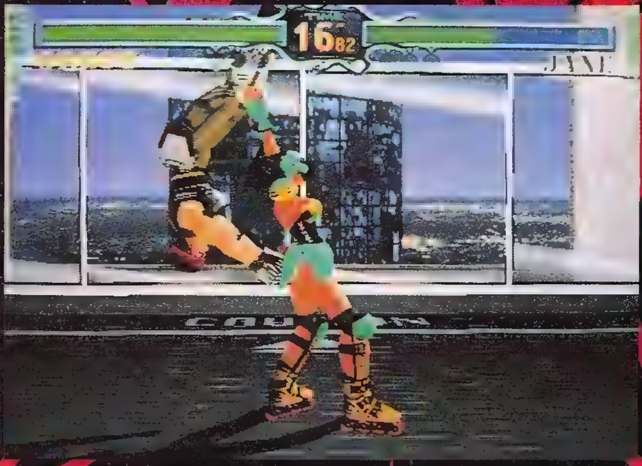

中段キックの出が速い!!


2発目が入りゃ全弾決まり

●アイスネメシス

相手の片腕をきめてダウンを奪う技。使ってみると、とても投げ間合いが広く感じる。

この投げのあとは、スピットキックで安定。


このあとは大ダウン攻撃へ。

●ショルダースルー


メキメキッという音がいい?

読んで字の如く、プロレスが好きな人は、誰でも知っている技だ。

この投げが決まると大ダウン攻撃が入り、相手を壁にぶつけることができれば、跳ね返ったところにバルカンビートを叩き込むことができる。非常に有効な投げ技である。

ⓀⓅからの派生

ⓀⓅは、ただこれだけの入力では終わらず、技をもっとつなげていくことができる。

その派生できる技というのは、ⓀⓅ⇩[illegible]Ⓚ、Ⓚ ⓅⓅⓅⓅ[illegible]。

特にⓀⓅ⇩ⓀとⓀⓅⓅⓅⓅは使え、ⓀⓅ連打のほうは、相手を壁にたたきつけたときの空中コンボ専用として使うといい。

ただし、ⓅⓀⓅとはならないので覚えておこう。

背後攻撃を知る


Ⓚから、


Ⓟ。ここまでは連続ヒット。あと[illegible]と入力す[illegible]い。

グレースの背後攻撃は全部で[illegible]、そのうちダウンを奪うことができるのはスピンキックとスピンキックターンの2つ。スピンキックはそのままボタンを押すだけの中段攻撃で、スピンキックターンは小ジャンプと同時にⓀボタンを押す。ローリングソバットのような技。これが決まったあとは、スピットキック（小ダウン攻撃）をしにいこう。

他にはターンビート、ターンダブルビート（ⓅⓅ）という上段攻撃があり、一応ⓅⓅⓅとⓅⓅⓀと派生させることができる。確かに技の出も速く硬化も短いが、しゃがんでよけられやすい。どうせなら、ロースピンキックター（⇩Ⓚ）やダウンさせることのできる技を狙っていったほうがいいだろう。

ステップ&ブレード


[illegible]。なかなかいい。

今回紹介したクロスキックからのステップラウンチとクロスブレードラウンチ。この2つだけで[illegible]ることができる[illegible]ぽいことができる。前回Ⓚ+Ⓖからボタンを押すときにディレイはかからないといったが、実は少しだけ遅らせて出すことができる。要するに、Ⓚ+Ⓖ…Ⓚ…Ⓚ or ⓀⓀと入力することが可能である。

この2つの使い分けは、しゃがみⓅでクロスステップラウンチの2発目を止める相手に有効で、実際に止めてくる相手には、2発目が中段攻撃のクロスブレードラウンチのほうを使用するのだ。1発目を止められた場合は仕方ないが、こちらの様子を見る相手には使える。

もちろん、Ⓚ+Ⓖ…Ⓚ…Ⓚとすることもできるが、ディレイをかけられる時間は短めだ。

サンマン

今回紹介する技はすべて投げ技。サンマンにとってこれほど重要なものはない。

担当：MVP



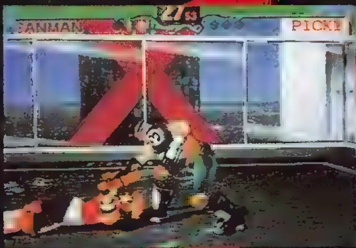
●投げ	
オーバードライブ	敵近く立ち ⇨⬁⇩⬀⇦+Ⓟ+Ⓖ
バックボーンクラック	敵近く立ち ⇨⇦+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
マックストリップ	敵ダウン中 ⇩⇦⇨+Ⓟ
サンマンボム	適近&敵壁に背向 ⇦⇨+Ⓟ+Ⓖ
エレファントハッグ	敵近&敵壁に背向 ⇨⇦+Ⓟ+Ⓖ⇦⇦+Ⓟ+Ⓖ
フルオーバードライブ	敵背向け立ち ⇨⬁⇩⬀⇦+Ⓟ+Ⓖ⇦⇨Ⓟ+Ⓖ
ファイナルオーバードライブ	敵背向け立ち [illegible]+Ⓟ+Ⓖ[illegible]Ⓟ+Ⓖ[illegible]+Ⓟ+Ⓖ

今回は投げ技ばかりであるが、どの投げも使いどころがあるので非常に重要である。

オーバードライブ

ファイナルオーバードライブまですべて入れれば体力半分持っていくサンマンの中で最大級の投げ技。ファイナル

オーバードライブは少々コマンドが難しいので要練習。コツとしてはちゃんと相手を見てコマンド入力するということと、最後のレバー前とⓅ+Ⓖを同時に押すように心がければ出るようになるはず。相手の位置によってはコマンドを逆に入れなければならないときもあるので、よく見て自分なりのタイミングをつかもう。



この場合⬆⬇➡⬆⬆Ⓟ+Ⓖで、



ちゃんと出る。

バックボーンクラック

相手を肩にかつぎあげ、背骨をメキッと折るのだが、見た目と違ってダメージが少ない。

この技をかけた後、相手方向に大ジャンプをすると、自分の後ろに相手がいる状態にできるが、それがどうしたと言われるとちょっとキツイ。背後からの攻撃パターンを作れば、そんなに使えないというほどの投げではないと思う。



バックボーンクラックで背後をとられる(?)ことができる。

マックストリップ

これはレッグスローかダッシュ攻撃のスライディングで相手を転ばした時に狙うことができる。要するに相手の頭をこちら側にして転ばした時に使えるのである。

相手の頭を掴んで地面にバンバン叩きつけるこの技は、やはりダウン攻撃に行くよりもはるかにダメージがあるので絶対に決めたい。ただ[illegible]す間合いによっては入れられないこともあるので、距離をよく見て使おう。

サンマンボム

超重要な投げ技。相手を金網に追いつめた時にしか使えないが、これを決めた後にジャイアントスイングをやると、これが何と100%決まるのである。ということはそのままダウン攻撃も入り総ダメージは何と体力ゲージの4分の3にもなるのだ。

よってなるべく攻めて金網に追いつめるようにすれば一気に勝ちにいけるのである。はっきり言ってサンマンボム様と言ってもいいくらい強力な技である。



効果音がたまんないね。



サンマンボムを1回入れれば…、



[illegible]まで減らせる。



キャット空中[illegible]（意味不[illegible]

ハニー

今回でいよいよ技公開も終了。それにプラスして追い打ち講座だ!

担当：伊勢　猫

●ミドルキック	
トーキックキャットサマー	しゃがみ→立ちⓀ⇨+Ⓚ
トーキックスコルピオン	しゃがみ→立ちⓀⓀ
トーキックキャットヒール	しゃがみ→立ちⓀⓀ+Ⓖ
●しゃがみキック	
ダブルローキック&ディップ	⬇+ⓀⓀ⇩+Ⓟ
ローレッグビート	⬇+ⓀⓀ⇩+Ⓚ
●投げ	
ベリベリチェック	敵背向け立ち Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
キャットホイール	敵近く立ち ⇩⇦+Ⓟ+Ⓖ
ゴートゥヘブン	敵近く立ち ⇧⇨+Ⓟ+Ⓖ

長かったコマンド公開も、今回でいよいよすべてが出そろい、おしまいとなるわけだが、その内容はハニーにとって使えそうな技が多い。それじゃあ、さっそく紹介していきますか！

ほにオーラス！

まずは、しゃがみ状態から立ち途中で出すことができるトーキックからの連続技。

●トーキックキャットサマー（立ち上がり途中Ⓚ⇨+Ⓚ）

立ち上がり中段攻撃であるトーキック（立ち上がりモーション中Ⓚ）から連続でキャットサマー（⇨+Ⓚ）へとつなぐ連続攻撃。トーキック派生連続技の中では、ダメージ量的には一番多い。しかし、その半面としてスキが大きく、ガードされれば投げ確定ともなる。またヒット後には前ダッシュしてエイ×5が入る。

●トーキックスコルピオン（立ち上がり途中ⓀⓀ）

この技もトーキックから出せる連続技のひとつで、その後にスコルピオンキック（⇧+Ⓚ）へとつながっていく。ダメージ量的にはトーキックサマーに劣るものの、ヒット後にはスピンランディング（⇧+Ⓟ）が安定として入るほか、技のスキが小さい。使うのであれば、こちらのほうがいいだろう連続技。



ガス！とカカト落としでヒット後は相手がひるんでくれるぞ！



この立ち上がり途中トーキックから連続して…。

●トーキックキャットヒール（立ち上がり途中ⓀⓀ+Ⓖ）

前の2つの技と同様にトーキックからの派生技。判定だけを見ると、ほかと同じく中段となっている上にダウンもしてくれないので使えなさそうだが、実はこの技、ヒットした場合にはなんと相手を崩してくれるのだー！

ただし、通常の状態では距離が遠くなってしまうので、前ダッシュする必要があるが、壁に追いつめた状態であれば安定で投げが入る。また3つあるトーキック派生技の中でも硬直ももっとも少ないのでガンガン使っていこう（でも、ガードアタックには負ける）。

お次は、ダブルローキック（⬇+ⓀⓀ）からの連係技をさらに2つ。

●ダブルローキック&ディップ（⬇+ⓀⓀ⇩+Ⓟ）

ダブルローキックから派生する連係技のひとつ。ダブルローキックからティップザレッグ（⇧+Ⓟ）へとつなぎが遅く、どちらかと言えばフェイント的な技。ちなみにガードされたら反撃が安定して入ってしまう。

●ローレッグビート（⬇+ⓀⓀ⇩+Ⓚ）

これもダブルローからの派生で、レッグ[illegible]ⓀⓀ）の下段バージョン[illegible]の技のみに限らず、知って[illegible]る人もいるとは思うが、ダブルローキック派生の技はすべて⇧+Ⓚから始動することができる。こちらのほうが入力が早くなるので、覚えておいてほしい。



ダブルローキック後は、キャットアッパーとで2択としよう。

そしてシメは、コマンド投げだー早く覚えよう!!

●ベリベリチェック（相手の背後Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）

相手の背後から決めることができる、コマンド背後投げ。その様子から巷では、通称"膝カックン"とか呼ばれているが、実際には決めるような機会はほとんどない屈辱技。



なにか、ベリベリチェックなんでしょうか？情報求ム！

●キャットホイール（⇩+⇦+Ⓟ+Ⓖ）

柔道にある巴投げと同様の技で、ダメージ量は50。ただし、その後に追い打ち攻撃はどれも入らない。

ただし自分が壁に追い込まれた状態で決めると相手が壁へと当たり、壁ダメージもプラスされる。



投げ技のモーションはカッコイイんだけどね…。

●ゴートゥヘヴン（⇧⇨+Ⓟ+Ⓖ）

ハニーの投げで最も使えるのがこの投げ技で、ダメージ量も60ダメージと高い。

また投げが決まったあとには、Ⓖボタンキャンセルで強制的に立ち状態へとすることで、そのあとにエイ×5（⇩+Ⓟ×5）をほぼ安定して入れることができるようにもなる。



使うなら、この投げがフォークスルー（[illegible]+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）だ！



ここでレバーニュートラル+Ⓖボタンを押しておけば…。



後は⇩入れっぱなしⓅ連打でエイ×5が楽に出てくれる。

[illegible]

さて、今回ですべての技紹介が終わったので、それも含めてヒット後の追い打ち攻撃に関して少し考えてみよう。

ハニーの持つ追い打ち攻撃は全部で3つ。その中で、最も出が早いのがスピットキック（⇩+Ⓚ）でそれよりもダメージ量が多く、少し出が遅いのがエイ×5（⇩+Ⓟ×5）、それに出が最も遅く最高のダメージ量を持つスピンランディング（⇧+Ⓟ）となっている。

この中でメインとして使っていくのは、エイ×5。ダメージ量も5発全部で30ダメージと高く、しかも相手のアーマー耐久値を多くケズれるので使わない手はない。ダメージ量的には50ダメージと高いスピンランディングに関しては失敗したときのリスクが高いので、入る技以外で使う必要はない。



スピンランディングの失敗時には投げが安定して入ってしまう。

この安定して追い打ちが入る技と、一部相手が受け身を取らなかった際に追い打ちが入る技に関しては、表を参考にしてほしい。また、跳ね上げ系の浮かし技については、相手が受け身を取らなければすべてスピンランディングが入るので覚えておくこと。

	受け身不能技	受け身を取らなかった場合
⇩+Ⓟ	ブロックスナップ キャットストラップ ローレッグビート	ダブルピーチ トーキックサマー キャットサマー etc
⇧+Ⓟ	ティップザレッグ ダブルローキック ディップ	スコルピオンキック トーキックスコルピオン キャットテイルハイ etc

CONTENTS〈目次〉

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No.165
3.15 15 March 1996



（埼玉県 YOUさん）

今号で付録で特集したAOUショー。２月21、22日に開かれるこのショーにはタイトーのポリゴン格闘「サイキックフォース」を始め、カプコンの「ストZERO2」セガの「ラストブロンクス」といった話題のゲームが目白押し。詳細はショー後のゲーメストに掲載。



©TAITO CORP.1996

ゲーメスト10周年特別企画
開発トップ対談　鈴木裕（セガ）VS岡本吉起（カプコン）……8

新次元のゲームを制覇しろ

2　胎動！ バーチャファイター3
6　ザンギが使える！ ストリートファイターZERO2
11　AM 3 研新作格闘 ラストブロンクス
12　戦闘画面が見えた！ バーチャファイターキッズ
14　タイトー発ポリゴンゲーム サイキックフォース
16　レイフォース 2 は16ロックオン！ レイストーム
17　CPU戦に勝つ！！ VIRTUAL ON
26　コマンド公開第 2 弾 ソウルエッジ
32　ゲームの全貌に迫る D&D®シャドーオーバーミスタラ
36　デッドリーレイブ再び リアルバウト餓狼伝説
51　最終公開コマンド技掲載 ファイティングバイパーズ
110　アレキサンダー育成日記 セクシーパロディウス

ガード不能の超攻略

62　連続技Ver. 2 マーヴル・スーパーヒーローズ
68　当て身フロンティア完結編 鉄拳2
72　ボス 2 体を斬る！ 闘神伝2
76　攻略最終回 サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
80　深まるシュン&リオン攻略 バーチャファイター2.1
85　エリア 3 攻略 スカイターゲット
88　祝・VOL.2お披露目 ナムコクラシックコレクションVOL.1
173　キャラ別コマンド技公開 神風拳
178　1 面100％パターン伝授！ 19XX
183　4 機種 1 周目攻略 ゲーム天国
188　最新ゲーム画面に注目 バトルガレッガ
190　見よ！ハイクオリティCG スカルファング
193　データ満載！ 沙羅曼蛇2
196　ボスCGに大満足！ スカイターゲット
198　落下パターンをつかめ ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
202　本格ゴルフがネオジオ登場 ビッグトーナメントゴルフ
204　コース別攻略 MANX TT
207　操作感覚をつかめ 隠忍

ニューゲームジャングル

213　ニンジャマスターズ
216　スーパーリアル麻雀PⅥ
217　どんでんラバー
218　オーバートップ

特別付録 '96AOUショー 最強ゲームはどれだ!?

94　AOU新作メダルゲーム特集
133　コミック第12回 ストリートファイターZERO〈作：中平正彦〉

好評連載

97　アーケーダー
100　ガリバー通信
101　ゲーメストアイランド
118　コンスポ
125　⑦屋かわら版
126　DOHJINコーナー
124　天使万歳再び
149　パズル
150　DISC BOX
151　松本梨香のゲーマーズナイト
158　狙うぞハイスコア2

ゲーメストからのお知らせ

156　バックナンバー・グッズ常備店
166　インフォメーション
168　読者プレゼントページ
219　ゲーメストEX告知
220　ムックラインナップ

広告掲載ページご案内
ゲーメスト　3月15日号

アップル	154
アミューズメントメディア総合学院	222
アルゴス	127
一休さん	96
エイティング	211
エーディーケイ	116〜117
エス・エヌ・ケイ	230〜231
カタパルト・エンタテインメント	229
カプコン	232〜表3
キョーワインターナショナル	153
キングレコード	223
コインジャーナル	129
コナミ	210
彩京	212
ザウルス	109・208〜209
シグマ電子	130
システムⅢ	167
スクウェア	224〜228
セガ・エンタープライゼス	50
タイトー	表2〜1
ダイヤモンドコーポレーション	91
TAMAYA	170
TBS	221
哲信クリエイト	152
東京ゲームデザイナー学院	92
東京ソフトバンク	131
ナムコ	表4
バンジーネット	75
PCB共和国	79
ヒューマンクリエイティブスクール	60
ファントム	165
ブロッコリー	132
プロトワン	169
ミルキーウェイ	155
ムービック	71
レクトロン	87

表紙：「ソウルエッジ」ナムコ　イラストby藤原ひさし／表紙写真：「バーチャロン」©SEGA1996

究極コンボコレクション再び!

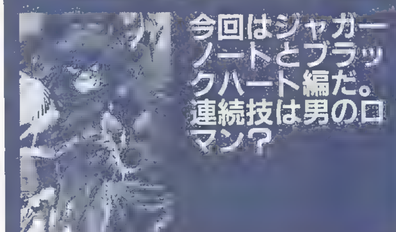
MARVEL COMICS™

MARVEL SUPER HEROES™

連続技紹介に加えて、サイロック・ハルク・ジャガーノートの対戦攻略をお届け!

ひたすらつなげてみよう! 究極コンボコレクションver.2

担当：石井ぜんじ



今回はジャガーノートとブラックハート編だ。連続技は男のロマン?

みんな、エリアル決めてる!? いかに連続技を考え、使っていくかはマーヴル・スーパーヒーローズの最大の面白さの1つ。

今回は、制限や理論的なものをちょっとだけ説明しつつ、コンボがどれだけつながるか、その可能性を探ってみよう。ジャガーノート、B・ハートについて特に取り上げてみた。実戦で活用できるように考えてみたぞ。

☆ジャガーノート・究極コンボへの道のり

ジャガーノートは、1度エリアルコンボを決めて着地すると、相手のコンボが途切れないうちはスーパージャンプ、必殺技が出せなくなってしまう。いったんエリアルを決めてしまうと、たいした追いうちができないのだ。

また、エリアル中の大パンチなどの後は、相手は地上に落ちるまで立ち直れない。それどころか、着地しても回転起き上がりをしていない限りダウンしている。だから、ここで追いうちが可能だ。これはプラス要因と言える。

さて、以上のことを踏まえて、エリアルコンボを考えてみよう。

☆エリアルのつなぎ方・攻め方のバリエーション

①エリアル（小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓚ→大Ⓟ）→（着地後）ジャンプ小Ⓟ→大Ⓟ→（着地後）ジャンプ空中投げ

まず、エリアルから大パンチを当てたあと、ジャガーノートはたいてい着地する。そのため、着地したらすぐジャンプして小Ⓟ→大Ⓟの連続技が可能。これは落下中だから、回避できない。

だが、ジャンプ攻撃の大Ⓟのあとは空中で回復できるため、もうこれ以上は追いうちできない。だが、相手がボーッとしていたら、空中投げが狙えるぞ。

②エリアル→着地しゃがみ小Ⓚ→しゃがみ大Ⓟ→小足払い重ね

エリアルのあと、相手がダウンしているのを小足払い→しゃがみ大Ⓟで浮かせる。スーパージャンプはできないが、相手が落ちてくるのを待って小足払い→しゃがみ中Ⓟ→アースクェイクパンチを重ねる。また、そのまま歩いていって投げるのも1つの手だ。

これも有効な連携になる。気絶を狙っていけるぞ。

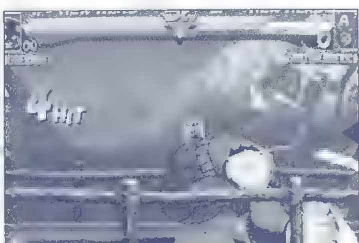
☆殿堂入りエリアルコンボの完成

さて今までのところを踏まえて（全然踏まえていない気がするが）殿堂入りジャガーノートエリアルコンボを発表してみよう。それはこれだ!

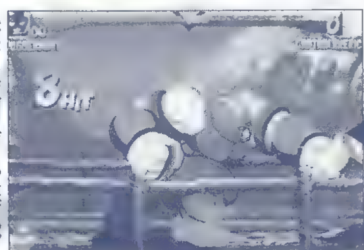
ジャンプ小Ⓚ→中Ⓚ→着地しゃがみ中Ⓟ→キャンセル小アースクエイクパンチ→立ち小パンチ→ジャガーノートへ



ジャンプ小Ⓚ→中Ⓚとつなぎ着地する。



しゃがみ中Ⓟ1段目キャンセルアースクエイクパンチ。



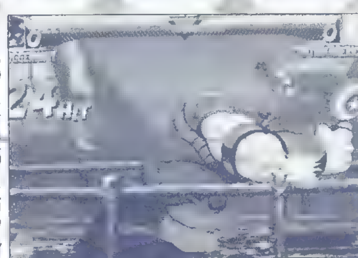
小パンチがぎりぎりつながる。ここからG・ヘッド。



往復で2回当てる。着地前に当てないと、次に追いうち不可能。



ダッシュ立ち小Ⓚでダウンしている相手に追いうち。



立ち小Ⓚ→立ち大Ⓟ→エリアルへ持っていく。

ッドクラッシュ×2→ダッシュ立ち小Ⓚ→立ち(しゃがみ)大Ⓟ→(エリアル)小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓚ→大Ⓟ(28HIT、キャプテンアメリカ限定)

しゃがみ中パンチは1段目でキャンセルする。非常にまれに、2段目キャンセルでもつながることがある。G・ヘッドクラッシュまでに必殺技を含めて28HITもするのが何かカッコいい。

途中の立ち小パンチや、追いうちを小Ⓟ→大Ⓟだけ(エリアルは届かない)にしておけば、他キャラにも入るようになる。まあ、実戦で使うには非常に難しそうだが。

このほかに、ジェムを使うとかなりひどい連続技が可能だ。パワージェムならジャンプ大パンチ→着地大パンチキャンセルG・ヘッドクラッシュ×2で防御力の弱いキャラは即死する(むろん、実戦ではよほど条件が揃わないと成功しない)。また、マインドを使えば、G・ヘッドクラッシュ×3→追いうちもできる。

☆ブラックハート・究極エリアルのバリエーション。

ブラックハートに小パンチ連打のエリアルから、空中投げをして追いうちをかけていくのが基本だ。ブラックハートの空中投げは、下にたたきつけると共に、そのまま降りぎわの空中の中Ⓚで追いうちができる。

このパターンにしないで、空中チェーンですぐエリアルにしてしまうと、着地したときにジャガーノートのようにスーパージャンプ、必殺技が出なくなってしまう。だが、小パンチ→空中投げの連携ならこうならない。

だが、無限コンボになるかというとそうではなく、2~3回目の空中投げのあと、相手キャラの当たり判定がなぜかなくなってしまう。だから結局、最後はSJ小Ⓟ→SJ中Ⓟ→SJ中Ⓚで締める。

ここに、マインドジェムを使ってアーマゲドンを2回組みこめば完成だ。実戦では、マインドジェム使用直後にジャンプ攻撃が当たるなんてことは非常に少ない。だが、マインドジェムのジェムカウンターからも十分つながる。こちらのほうが実戦的だろう。

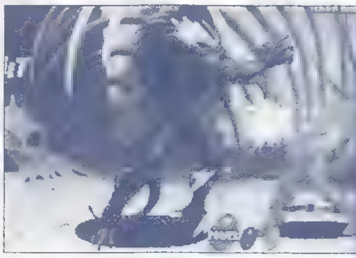
来年こそは、たまっている読者参加のコンボを紹介するのでよろしく!

A

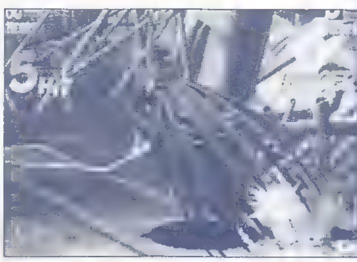

ジャンプから中Ⓚ→中Ⓟとチェーンコンボで入る。


下小Ⓚ→立ち中Ⓚとつなぎ、立ち中Ⓟではね上げる。

C or D


立ち中パンチではね上げて…、


エリアルは小パンチの連打で。小Ⓟの数は相手の重さと当てたときの高さで調節する。


上からSJ中Ⓚで倒れている相手を無理に起こす。


空中投げは逆向きの回転起き上がりでないとかわせない。

B or E


ゲージがあれば、はね上げて超早めキャンセルアーマゲドン。

B・ハート究極エリアル組み合わせ表

J中K→J中P→F小K→立中K (A) →立中P→アーマゲドン (B) →立中P→SJ小P×2→空中投げ→SJ中K (C)

→立中P→SJ小P→空中投げ→SJ中K (D) →立中P→アーマゲドン (E) →立中P→SJ小P→SJ中P=SJ中K (F)

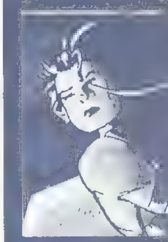
ジェムなし	A→B→C→D→F
	A→C→D→E→F
	A→C→B→D→F
マインドジェム使用時	A→B→C→D→E→F
	または
	A→C→B→D→E→F
ジェムカウンターから	→B→C→D→E→F
	→C→B→D→E→F

スキを見せたら、終わりだよ（相手が）

対戦攻略

サイロック

担当：KAL



かためてかためて、反撃を誘う。一気にやってしまうのが、サイロックのやり方。

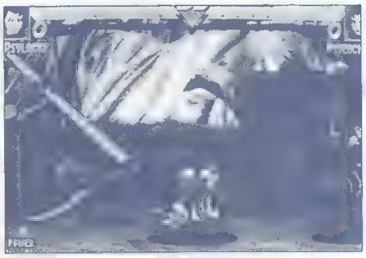
対戦前の基礎知識

サイロックを扱う際、これは知っておいたほうがいいという事柄を、先に説明しておこう。

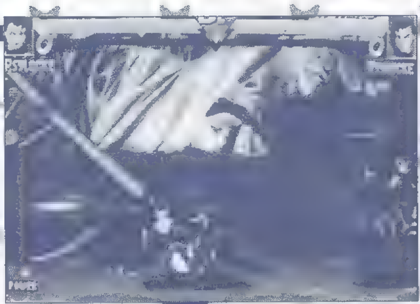
1、ダッシュを伸ばす方法

サイロックの前方ダッシュは、実は意外に移動距離が短い。マキシマムスパイダーやプロトンキャノンをガードしたあと、ダッシュして反撃しようとしたのに届かなかった、なんていう経験をした人も少なくないだろう。

だが、ダッシュの移動距離は、引き伸ばすことが可能だ。



普通にダッシュするとこんなモン。



前方ダッシュして、このグラフィックが見えたあたりでレバー下。



するとここまでダッシュ距離が伸びる。

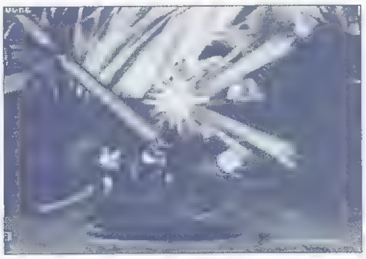
やり方は単純だ。ダッシュのモーションが終わる少しまえに、レバーを下に入力する、これだけ。実際にやってみてもらえばすぐ分かることだと思うが、一応写真を載せておいたので、タイミングの目安と移動距離の違いに注目しておいてほしい。

2、浮かせ技は『中足払い・しゃがみ大パンチ』

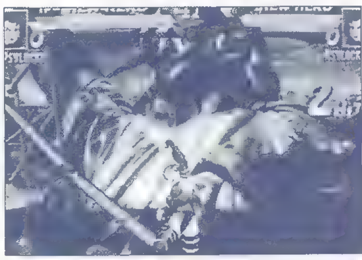
エリアルレイブは、簡単に相手に大ダメージをあたえられる実戦的な連続技だ。そのエリアルを決めるためには相手を浮かせなければならないが、一体どの技を当てればいいのだろう？

答えは、中足払い→しゃがみ大パンチだ。どちらも浮かせ技だが、この2つの技を連続して当てることにより、相手は〝より〟高く浮く。つまり、その後のエリアルを入れやすくなるというわけだ。

ただし、∞技のサイメイルシュトルム等の、近くから当てないとヒット数のもったいない技を後から出す場合には、中足払い、またはしゃがみ大パンチ一発から直接キャンセルして出そう。



中足払いで浮かせて…、



しゃがみ大Pでさらに浮かせる。これがサイロックの浮かせ技。

3、通常技による〝かため〟のやり方

慣れたサイロックかそうでないかの差が出るのが、このへんの通常技の使い方。一度ひっついたらいつまでも通常技で攻撃していき、相手が無理に反撃しようとしたり逃げようとする一瞬のスキに、連続技を入れるのが目的だ。つまり、辛抱強い者には効果が薄い。

基本的には、連続技と同じ順番でボタンを押していけばいい。しかし、そこはやはり対人戦。かためる順番がワンパターンにならないように、巧みに押し替えていく必要がある。

立ち小P↓立ち小K↓立ち中P↓立ち中K↓立ち大K

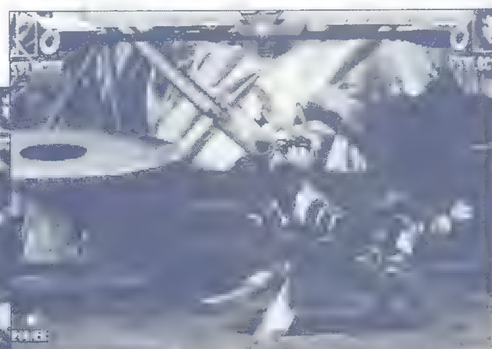
これが基本だ。これの最後の技にキャンセルをかけてサイブレイドスピンを出したり、サイブラストを出したりする。

相手からあまり離れたくない場合や、体の小さいキャラと対戦している時には、上方向へ蹴りを出している立ち小Kを抜き（空振り防止）、

立ち小P↓立ち小P↓立ち中K↓大足払い

などとすると安定度が増す。やはり最後はキャンセルサイブラストあたりが妥当だ。

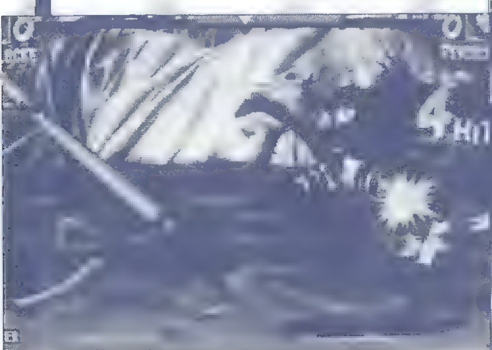
しかし、一回一回カツカツカツッとかためていって、最後に必殺技を出していたので



レバー入れ中K……、



ダッシュ小足払い→しゃがみ中P……、



もう１回レバー入れ中K等々。

は、そのうち相手も見慣れてきてしまうだろう。そこで、移動しながら攻撃のできるレバー入れ中キックを混ぜていくようにする。

しゃがみ小P→小足払い→しゃがみ中P→レバー入れ中K…

レバー入れ中キックのあとは、もう一回長いかためをやったり、直前の短いやつをやったり、さらに短くたたみかけるように、小足払い→レバー入れ中K→小足払い→レバー入れ中K…などと、無限のバリエーションが考えられる。一拍おくために、途中でしゃがみ小P→小足払い→大足払い→サイブラスト（小）などといくのも、ありがちではあるが悪くはない。

この通常技によるかためは、とにかくワンパターンにならないようにするのがコツ。その鍵を握るのが、レバー入れ中キックであると、覚えよう。

4、∞カウンターは、中K、大Kボタンも押せ！

サイロックの∞カウンターは、サイブレイドスピンだ。しかし、∞カウンターの操作がパンチボタンで行われるため気付いてない人もいるようだ。サイロックの∞カウンターは、出したあとキックボタンを順番に押していけば、きちんと3連発してくれる。

∞カウンターそのものをガードされたときは連発しないほうがいいが、普段はきちんと6HITさせよう。

5、投げは、すべて中P投げ

上へ放り投げたあと、下へ落ちてくるまで身動きのとれない中P投げ。もちろん、身動きとれないのは相手のほうだ。ここへ、様々な攻撃を入れられるのに対し、大P投げは全然追加攻撃が入らないので使えない。投げるときはすべて中Pで行おう。

対空処理

上空にいる相手への対処、上空からの攻撃の防ぎ方…。対空技の弱いサイロックは、気をつけないといけない問題だ。

普段は、相手のジャンプ攻撃は、素直にガードするのがいい。ゲージがあるなら、ガード後∞カウンターでたっぷりダメージをあたえられる。

相手の行動を先読みしてダッシュジャンプ小P→中K→中P→サイブレイドスピン×3という方法もあるが、これは先読みが当たっていればの話。

ゲージに余裕があるなら、胡蝶隠れがなかなかオススメだ。「え～!?」と思う人もいるかもしれないが、意外に出が早く、〝めくり〟防止にもなる。

ＳＪでよく逃げる相手には、こちらもすぐ跳んでのジャンプ中Pがいい。空中投げになる可能性があるからだ。下で待ち構えて、前述の胡蝶隠れでもいい。


対アイアンマン、ブラックハート戦で特に重宝する胡蝶隠れ。

距離別基本攻撃パターン

離れている場合

1、ダッシュ大足払い→サイブラスト（小）

遠距離時にかなり有効な戦法の一つ。「ダッシュ伸ばす法」を使えば、端～端でも有効だ。跳んで逃げようとする相手には、立ち大Kがいい。

しかし、完全に先にジャンプされていたり、足払いで転ばしたあと回転起き上がりされていたりすると危険。

2、サイブラスト

ただサイブラストを撃つだけ。ただし、元々サイブラストのスキが大きいので、連発は控えよう。

3、ダッシュジャンプ攻撃

これには、相手のジャンプを落とすための「早出しジャンプ小P～」と、対地攻撃用のジャンプ中K or 大Kの2種類がある。ダッシュ大足払いよりバクチ性が強いが、決まれば強力な連続技につながる。

4、レバー入れ中Kやダッシュ小Pなど

前述のもののほかにも、途中まで歩いて近寄り、突然レバー入れ中Kを出したり、ダッシュしゃがみ小Pを出すといった戦法もある。これらは、ある程度相手の動きに対応したいときに使う（ウェブボールをレバー入れ中Kで跳び超えつつ接近、など）。


遠距離からのダッシュ大足払い→サイブラストは、基本中の基本だ。

わりと近い場合

1、レバー入れ中キック

中～近距離戦において、レバー入れ中キックは欠かすことのできない重要な技。かための持続、連続技の始動、不意打ちと、いろいろな要素を含んだ便利な技だ。

ただし、一瞬で出る強力な技をもつハルクやスーパーアーマー能力のあるジャガーノート、それからしっかり反撃してくる反応のいい相手などには多用しないでおこう。

2、ダッシュしゃがみ小P→中足払い→しゃがみ大P

近距離で、ダッシュすると同時にしゃがみ小Pを出し、そこから連続技で中足払い→しゃがみ大Pの浮かせ技を入れる。その後はもちろんエリアルレイブだ。

もしガードされていたら、最後のしゃがみ大Pにキャンセルをかけてサイブラストを出すか、反応できる人はしゃがみ小Pのあとの通常技を、〝かため〟のものに切り替えよう。

3、ジャンプ中キック

この技は、攻撃の判定が前後にかなり長く、「下をくぐられた」と思っても、背中の部分がヒットしていることがある。これは、いわゆる〝めくり〟というやつだ。たとえば近距離からジャンプして相手を跳び越すようにし、めくりが当たったらすぐにサイブレイドスピン×3を入れる。

当たった打点が低ければ、その後連続技にもいける。

4、裏へ回る

立ち小Kは、レバーを前に入れていると、蹴りを出したあとに前転する。この前転を利用して、相手キャラの裏側へ回り込む、という奇襲策だ。

これはいつでも狙える。通常技かための途中からや、ダッシュ小足払いなどから、好きなときにいけばいい。

裏へ回ったあとに、中P投げがいいが、たまに小足払いから連続技を入れると効果的。

これはあくまで奇襲なので、効かない人には何回やっても効かない。が、サイロック使いの腕がいいと、かなり巧妙に裏回りできるようになるので、練習しておいて損はない。

ただし、これは接待用ではないぞ。

連続技に関して

連続技を決めるチャンスは、主にレバー入れ中Kヒット後、ジャンプ攻撃ヒット後、それからダッシュしゃがみ小Pヒット後などにある。

ここで注意してほしいのは、レバー入れ中Kヒット後は、わりと余裕があるという点。

威力重視なら、少し前進して中足払い→しゃがみ大P→SJ中P→中K→サイブレイドスピン×3。

相手が気絶しそうなら、ダッシュしゃがみ小P→中足払い→しゃがみ大P→SJ小P→小K→中P→中K→サイブレイドスピン×3。

ゲージがあって、さらに自信があるなら、ダッシュ立ち小P→小K→中P→中K→大K（前転した瞬間に）→サイメイルシュトルムなどもいい。

中Pで投げたあとは、すぐ空中投げにいってもいいし、浮かせてからエリアル、空中投げにいってもいい。

∞関係では、空中投げのあとにサイスラストや、中足払いのあとのサイメイルシュトルムなどが実戦的だ。

応援してネ！ 対戦攻略 ハルク向上委員会

担当：㊥



事実上"最弱キャラ"としての地位がゆるぎないものとなったハルク。ただし少ないチャンスを生かすことができれば…。

前号で掲載した第1回"マーヴル対戦ダイヤグラム"では堂々ダントツの最下位を獲得したハルク。たしかにダイヤグラム上の評価どおり"つらいキャラ"ではあるが、今回のハルク対戦攻略では"少ないチャンスをモノにする"ための要点をチェックしよう。

前ダッシュ投げ命

ハルクの弱点の1つとして「相手のガードを崩せない」ということが挙げられる。技の出が遅くガード後反撃を受けやすい、通常のジャンプスピードが遅いといったためである。

特にジャンプ攻撃に関してはせっかくガードさせてもそこでこちら側の攻撃が止まってしまうことが多い。というのも一歩歩いて投げを狙おうにもハルクはスピードが遅いため、余裕で止められてしまうからだ。

そこでお薦めしたいのが前ダッシュからの投げである。マーヴルではダッシュして（走って）相手に接近して投げるといった動作がほとんどできない（シュマゴラスのコマンド投げは例外）が、ハルクのダッシュは低空ジャンプであるためダッシュ中にレバーを逆方向に入力すれば瞬時に解除することができるだ。そこでレバーをガード方向に入れたまま中Ⓟを押せば投げが完成する。たったそれだけのことだが、この前ダッシュ投げは実戦では非常に重要なテクニックだぞ。



J攻撃をガードさせたらダッシュで接近して、



投げる。

さてこの前ダッシュ投げの使いどころと応用について説明しよう。

まず使いどころのメインとなるものは、やはりジャンプ攻撃をガードさせた後。ほとんどの相手はジャンプ攻撃後は小足払いからの連続技を警戒してしゃがみガードをしているので、そこでダッシュを入力して目の前でダッシュを解除して投げる。もちろんバレ始めたら小足払いとの2択にしよう。

また応用としてはジャンプ攻撃をガードさせて前ダッシュ。そこでそのままダッシュを解除しなければ相手を跳び越すことができるので、背後から"小→中足払い→ガンマトルネード"か"しゃがみ大パンチ→エリアルレイブ"で攻めよう。跳び越えることでガード方向が逆になるので意外とヒットするぞ。

とにかくハルクは「投げ」を使わないとハナシにならない。必ずマスターしよう。



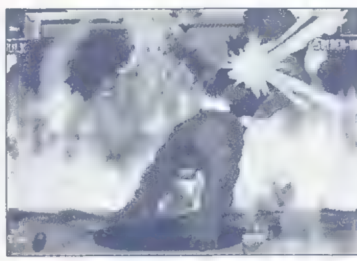
ダッシュで跳び越して背後から攻撃。

対空技を見直す

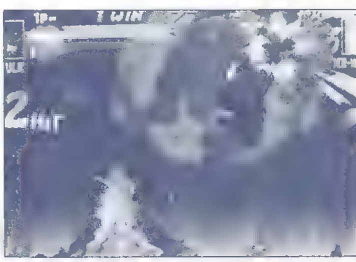
ハルクの"対空ガンマチャージ"は攻撃判定が強く"対空技としての強さ"は申し分ないが、空中ガードが万能なマーヴルにおいてはそれが必ずしも有効とはいえない。なぜなら対空ガンマチャージはスキが大きく、空中ガードされると大抵手痛い反撃を受けるためだ。

そこでお薦めしたいのが"立ち大キック"である。この技は地上でヒットさせてもただの2ヒット技でしかないが、空中の相手に対しては1・2段目問わず"浮かせる"効果がある。もちろんこの後はエリアルレイブも可能だ。

ただしこの技も使いどころに注意が必要。まず最低でもガードさせないとスキが大きく反撃を受けるといった点。2つめは出が遅いので少し早めに出さなくてはならない点。ジャンプの速い相手に使うのは難しいので、対スーパージャンプ専用としてもいいだろう。またブラックハートのジャンプ中キックなど下方向の判定の強い敵に負けることがある。対空ガンマチャージとの使い分けが重要だ。



空中の相手に立ち大Ⓚをヒットさせたら、



エリアルを狙える。ただし小↓中↓大Ⓚ程度。

ガンマクラッシュの使いどころ

さてハルクの∞SPである"ガンマクラッシュ"。対空技として用いることがベーシックなこの技、連続技として使ってもかなりの強さを誇る。

だがしかし以前紹介した"ガンマチャージ→しゃがみ大パンチ→ガンマクラッシュ"はガンマクラッシュの本当の威力が発揮されないため（2段目が大抵ヒットしない）、ここで新たな連続技を紹介しよう。

●J小→中キック→小足払い→ガンマクラッシュ

わりとベーシックな連続技だが、段数が少ないので相対的にガンマクラッシュの威力が高くなる。

●対空立ち大キック→ガンマクラッシュ

先ほど説明した対空立ち大キックがヒットした後でキャンセルガンマクラッシュを出せば空中で2ヒットする。これだけで相手の体力を3分の1ほど奪ってくれるお手軽かつ有効な連続技だ。

以上で今回のハルク攻略は終了だが、どうしても相手にかき回されやすいこのキャラで勝つためには少ないチャンスを確実にものにできるようにしよう。



小足払いキャンセル…、

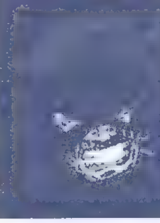


ガンマクラッシュ。まあ無難につつ～感じ。

ジャガーなら頭を使え！

ジャガーノート

担当：ワイルダーKEI



とは言っても脳を使うのではなく実際に頭を使って攻撃するのだ。くれぐれも、頭でボタンを押さないようにしよう。

ダッシュを頻繁に活用しよう

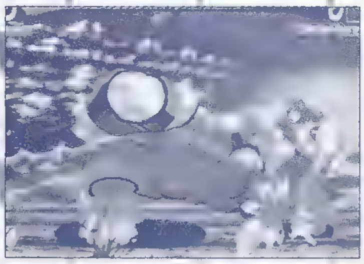
間合いが離れているときに活躍するのが、ダッシュ小、中足払いだ。

大抵どのキャラでも使う戦法だが、ジャガーノートの足はとてもリーチが長く、多少間合いが離れていても届くのでとても使える。ダッシュ小足払いが相手にヒットしたならば、そのまま中足払いにつなげて転ばし、キャンセルをかけて必殺技を出そう。このときに出す必殺技は、小ジャガーノートパンチが安定だ。

もし近い間合いでダッシュ小足払いが入ったら、レバー入れ大パンチにつなげて、エリアルレイブにもっていくといい。レバー入れ立ち大パンチがヒットしたら、レバーを相手方向斜め上に入れればスーパージャンプしてくれるぞ。

では、ガードされてしまったらどうすればよいか。特に、レバー入れ大パンチのほう。

相手にガードされてエリアルにいけない…と思ったら、キャンセルをかけて必殺技を出そう。パワーアップか、跳び込んでくる相手には小ジャガーノートパンチ、またはボディプレスがいい。



走れ！

追い打ちの園

追い打ちというのは、ダウンしている相手を攻撃することを言う。まずは、ダウンしている相手に、どんな技が入るかを知っておかなければならない。通常技では、立ちとしゃがみ小キック、そして立ち中パンチがおおまかなところ。必殺技は、通常技にキャンセルをかけて出せば、だいたいヒットさせることができる。

追い打ち攻撃をできる状況というのは、エリアル、投げ、ジャガーノートヘッドクラッシュを決めたあとを言う。

ここでも、ダッシュ立ち or しゃがみ小キックが役に立つ。

まずはエリアルレイブ。

ジャガーノートが相手にエリアルを決めると、ジャガーノートのほうが落下するのが速い。

それで、相手が地面に接触する瞬間を狙って、ダッシュ立ち小キック（足払いよりはやりやすい）を重ねておく感じで当てるようにするのだ。小キックがヒットしたら、レバー入れの立ち大パンチへつなげよう（間合いによっては届かない）。

ここで、「それじゃぁそこからまたエリアルが入るんじゃない？」という疑問が浮かぶが、これはできない。普通ならしゃがみ大パンチやレバー入れ大パンチが相手にヒットすれば、キャンセルがかかってスーパージャンプがでる。

しかし、エリアルから小キック↓レバー入れ大パンチの場合はスーパージャンプできない。

これは、永久パターン防止のためだ。ゆえに、エリアルからの追い打ち攻撃は、ダッシュ小キック↓レバー入れ大パンチのみになる。



落下に合わせて、



ダッシュ立ち小キックを入れる。

続いては投げ。これは、相手を画面端に追い詰めたときぐらいしか使えない。中パンチ、大投げ共に、ダッシュ小キックの追い打ちが入り、レバー入れ大パンチにつなげてからのエリアルが可能だ。この場合はエリアルからの追い打ちではないので、決めることが可能。投げ↓立ち小キック↓レバー入れ大パンチ↓エリアル↓立ち小キック↓レバー入れ大パンチとできる。

最後はジャガーノートヘッドクラッシュ（以下JNHC）。

3つの中では最も難しい部類に入るが、要領はほかの2つと同じ。ヒットしたら急いでダッシュ小キックを当てにいき、レバー入れ大パンチへとつなげてエリアルを狙いにいく。が、エリアルで入る通常技は1～2発ぐらい（間合いによるC・アメリカは5発）。

ここでもう1つ注意。先ほどエリアルからエリアルはならないと言ったが、それに加えて、エリアルからの必殺技も出せないようになっている。

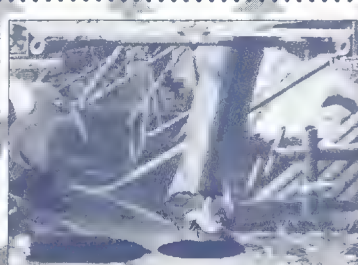
わかりやすく言えば、エリアル↓立ち小キック↓JNHC or EQパンチができないということだ。覚えておこう。



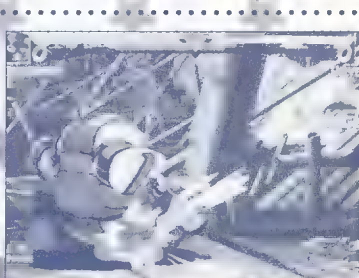
画面端で有効な投げからの追い打ち。

回転起き上がりに対して

ここまで小キックからの追い打ちをかけられると、さすがに相手も懲りて、回転起き上がりをしてくるようになるだろう。そこで役に立つのが立ち中キック。回転起き上がりから投げを狙ってくる相手に有効で、回転してきた相手を踏める。キャンセルをかけて、必殺技を出しておいてもいい。



転がってきやがったな。



うおぉう！

それから、しゃがみ大パンチからのエリアルで、1発目の小パンチが入らないって？ボタンを押すタイミングが少々遅いみたいだね。レバーを上に入れたら、すぐに押してみて。



全国CPUいたぶりの会会長推薦

CPU戦堪能教室

ミシェールを完全マスターし、みんなに自慢しようぜ。

協力：スコアラーの皆様
担当：ゲーム狂POW様

全国で格闘ゲームのCPU戦を楽しんでいる人たちは数多くいるが、対戦人口に比べるとすごく少ない。世の中対戦ばかりではないぞ君たち。CPUをいたぶったり、いかに楽に倒すかを考えるのも1つの遊びだぞ。

今では、めったに当たらない技を当ててギャラリーを沸かせるといった光景は余りみられない。そういうプレイを今からミシェールでたんと堪能しよう。見せられるかどうかは君の腕にかかっているぞ。

ミシェール一筋!

1月8日に鉄拳2ACT・2のムックが発売された。が、CPU戦の攻略はあれでは不十分である。てなわけで今回ページを頂きミシェールのCPU戦を徹底的に攻略していく。さあみんなついてこい!

タイムアタック編

まずはタイムアタックからである。

1面はスタートと同時に迅脚前掃連腿を2回繰り返してOK。ただ、ジャック－2が登場すると迅脚前掃連腿の3発目をよくガードする。よって、1人目は「ジャック－2は出て来るな!」と叫んで合掌しよう。ただしほかのお客さんに迷惑はかけない程度の声で叫んでね♡

レイが出て来たのならもう万々歳。

2面が全面の中でも一番難しいといわれている。なぜならば、相手のガードのレベルが1面と同じで、動きが少し活発になり起き上がり攻撃をしてこないときもある。と、いう嫌なところが多い面でもある。黙って止まっていてくれるのなら1面と同じやり方でいいのだが…。



いいぞ。チャチャチャチャ。

話が変わってしまうが、今現在最速と思われるパターンを使用して今後の面を進めていく。

まずは、蒼空砲で相手を倒す→目の前に行く。これはスタート直後のお約束のパターン。そこから相手の起き上がりに斬捶前掃十字把→前掃連腿が最も速いと言われている。でも前掃連腿のところがかなり難しい。

鉄拳2は先行入力をまったく受け付けないので初めてのころは入力タイミングが分からずまったく出ない。次の段階になると、前掃扇腿がよく出るようになる。それだけシビアな技でもある。

出すコツは、まずは斬捶前掃十字把を出した後の硬直時間を覚えること。硬直が解ける瞬間のモーションは、斬捶前掃十字把を出した後、レバーを↓に入れっぱなしにしておいてRKを連打してまずはどこらへんから前掃連腿が出るのかを自分の目で確かめよう。

話を元に戻して、2面から9面まではすべて前記のパターンでやっていく。2面の場合、斬捶前掃十字把がすべて当たらず1、2発の場所もあるがそうなったらもう一度斬捶前掃十字把を当てよう。



相手の起き上がりに斬捶前掃十字把を入れ、



前掃連腿を入れる。すぐにできるかな?



これは失敗。体力がちょっと残るんだなこれが…。

悩みの種のジャック－2とレイちゃん

しかし、2面から7面の間にジャック－2とレイが出たら違うパターンを使う。

ジャック－2は、ムックにも書いてあるが、蒼空砲→目の前に行く→起き上がりにRK→目の前に行きすぐにバックダッシュ→絶招通天砲→↗RKで終了。

レイはスタート直後、とりあえずRKを当てよう。後半の面にいくにつれて当たりにくくなるが根性で当てよう。そこから、蒼空砲→目の前に行きすぐにバックダッシュ→絶招通天砲→↗RKでいこう。



ミシェールの足が地面に着きそうになったら入力を始める。

最強？のデビル

10面のデビルは蒼空砲がやけに当たりにくい。が、そうでもないことが判明－これはほかのキャラにも通用するので覚えていてほしい。

えーと、ミシェールの場合は、スタート直後にローキックをガードさせると、かなりの高確率でデビルはトーキッ

攻略関係最終版!
ついに発動か!?

鉄拳2 TEKKEN 2 ver.B™

ver.BのCPU攻略と当て身フロンティア最終回を大公開!

©NAMCO

クを出してくる。その瞬間に蒼空砲を当て、斬捶前掃十字把→前掃連腿のいつものパターンでOK。



よ〜く見ていてね。ローキックを入れると、



ほら、トーキック出すでしょ。

これがすべて決まれば1分30秒前半のタイムが出る予定?でもなかなか合体しないのが実情でもある。

補足になるが、斬捶前掃十字把だけを出せと今まで言ってきたが、じゃあ斬撃前掃十字把はどうなの?と思っている人もいるでしょう。勿論、斬撃前掃十字把でもできるぞ。コマンドの入力が違うだけで技自体はすべて一緒。ただ、タイミングの取りやすさと言えば、斬捶前掃十字把のほうがやりやすいと言えるであろう。

見せるプレイ編

タイムアタックしていて合体しなければ捨てゲー。でも100円がもったいない。今度は100円で満足のいけるプレイを紹介しよう。

●虎身肘を4回当てる

果たして君は虎身肘を何回当てられるかな?最高はとりあえず4回まで当てられる。4回当たった後は虎身肘が当たらなくなる距離まで相手が飛んでしまうのでこれ以上は当てられない。で、これができる状況をまずは作るところを説明しよう。

順序は、蒼空砲→目の前に行く→カウンターで疾歩掌拳がヒットすると、相手が腹を抱えながら後ろに倒れ込むのでそこに虎身肘を入れれば…。



疾歩掌拳をカウンターで入れるとこうなる。この後にビシ!バシ!と入れよう。



ダッシュなしの虎身肘。下の写真とスタート位置は同じ。

さあ君は果たして4回当てられるかな?

コツとしては、レバーを⇨と入力したあとのRPを少し遅らせて押すというところにある。本来レバーの⇨⇨はフロントダッシュだが、虎身肘のコマンドと一緒である。と、いうことは1入力で2つの技を入力していることになる。



一方のダッシュありの虎身肘。こんなに距離が違う。

それを利用して、ダッシュした後に少し遅れてRPを押すとダッシュ後に虎身肘が出るのである。そのときのダッシュした距離がとても重要なのでひたすら練習しておこう。

●連拳大纏崩捶からの連続技

今までのことを読んですべてできると言う人ならこれは簡単にできるであろう。まずは、技の順序を書く。

①蒼空砲→目の前に行く→相手の起き上がり攻撃に連拳大纏崩捶→虎身肘→前掃連腿。

②蒼空砲→目の前に行く→相手の起き上がり攻撃に連拳大纏崩捶→虎身肘→前掃十字把。

最後の音で気持ち良く決めるのなら②のほうをお薦めする。

これらの連携の難しいところは、連拳大纏崩捶と虎身肘のところだ。連拳大纏崩捶のところは、起き上がりに普通に出すと、よく相手の横をパンチをスカる。これをなりにくくするには、相手が転がり始めたら、相手のいる方向にレバーをチョンと入力してあげればいい。そうすれば完璧に相手の正面に向いてくれるのである。

あとの前掃連腿と前掃十字把は比較的楽に出せるはずだ。ほか、連拳大纏崩捶のところを大纏崩捶に変えると、さらに虎身肘を当てるのが難しくなる。これは、大纏崩捶後の硬直のほうが若干長いからである。だから、連拳大纏崩捶のタイミングをさらに少し遅く入力する。



相手が転がり始めたら、レバーをチョンと入れてあげようね。

●対ジャッキー2&ガンリュウの大道芸パターン

これは個人的に気に入っているパターンである。難しいという技でないが見てて面白いのでやってみてくれ。

まずは、蒼空砲→目の前に行きすぐにバックダッシュ→絶沼通天砲→⬇RK→衝腿通天砲で終わるのである。相手の起き上がりが遅いのを利用したパターンである。



ほーらね。相手が起き上がったところに蹴りが入って、



あらら…。起きるだけ無駄だったようね。

※レバーの方向はすべて右向きの場合で説明してある。左向きの場合は左右逆になる。

あとはミシェールの隠れ勝ちポーズを見て満足をしよう。出し方は、2本目を勝った後にRKを押しっぱなしにしていると隠れポーズが出る。

ああ、もうページが…。それでは皆さん楽しんでね。



あ〜神さま。どうして私はこんなに〇〇が大きいの。

惜しまれつつも（？）遂に最終回!! あて身フロンティア

判定やダメージ計算法をはじめとし、全23キャラ対応の返し技不能技一覧を公開!

担当：伊勢 猫

3回目となる今回の当講座では、データ的な表記を中心に返し技のダメージ量計算式をはじめとして、多くの質問があった返し技不能技についてそのすべてを説明しよう。

なお、ほかとの混同を避けるために本文中では返し技について「返し投げ」と統一表記していくので、ご了承願いたい。

判定発生と

通常の投げ技が、相手の当

表1

技名	攻撃判定	準	ポ	ニ	ア	ワ
ポール						
落葉	下・中	—	—	—	—	—
葉桜	中	—	—	—	—	—
瓦割り落葉	中・下・中	—	—	—	—	—
葉桜崩拳	中・中	—	—	—	—	—
葉桜鉄騎	中・下	—	—	—	—	—
疾風	中	—	—	—	—	—
ロウ						
ドラゴンナックルコンボ	上・中・上	—	—	—	—	—
キング						
ドロップキック	中	—	—	—	—	—
サテライトドロップキック	上	—	—	—	—	—
エルボードロップ	中	—	—	—	—	—
フライングクロスチョップ	上→下	—	—	—	—	—
ダブルニードロップ	中	—	—	—	—	—
ムーンサルトボディプレス	ガード不能	—	—	—	—	—
ジャガーインパクト	ガード不能	—	—	○	○	○
エルボースティング	中	—	—	—	—	—
レフトストレート→ライトアッパー	下・中	—	—	—	—	—
ジャック-2						
ヘルプレス	中	—	—	—	—	—
ヒッププレス	中	—	—	—	—	—
ギガトンパンチ（2回転以降）	ガード不能	—	—	—	—	—
シット&ヒッププレス	中	—	—	—	—	—
ミシェール						
烈震踏	中	—	—	—	—	—
虎身肘	中	—	—	—	—	—
疾歩崩肘	中	—	—	—	—	—
斬捶崩肘	中・中	—	—	—	—	—
斬撃崩肘	中・中	—	—	—	—	—
虎身連攻	中・中	—	—	—	—	—
ヨシミツ						
忍法陽炎	中	—	—	—	—	—
忍法草薙	上	—	—	—	—	—
忍法卍車	中	—	—	—	—	—
吹雪	中	—	—	—	—	—
残哭剣	ガード不能	○	—	○	○	—
絶鳴剣	ガード不能	○	—	○	○	—
飛空襲剣	ガード不能	○	—	○	○	—
旋風剣	ガード不能	—	—	—	—	—
不惑	ガード不能	—	—	—	—	—
不憂	ガード不能	—	—	—	—	—
日向砲	中	○	—	○	○	○
連獄剣	ガード不能	○	—	○	○	—
草薙砲（2段目まで全キャラ×）	中・上・中	○	—	○		○
レイ						
転身連砲	上・上	—	—	—	—	—
旋風連脚（前入力始動も同様）	中	—	—	—	—	—
鳳凰旋風脚	ガード不能	—	—	—	—	—
リー						
リーナックルコンボ（レバー前入力2段目）	上・中・上	—	—	—	—	—
シルバーサイクロン	ガード不能	—	—	—	—	—
クマ						
ヘルプレス	中	—	—	—	—	—
ヒッププレス	中	—	—	—	—	—
テリブルクロウ	ガード不能	—	—	—	—	—
ローリングベア	中	—	—	—	—	—

表2

技名	攻撃判定	準	ポ	ニ	ア	ワ
A.キング						
サテライトドロップキック	中	—	—	—	—	—
エルボードロップ	中	—	—	—	—	—
フライングクロスチョップ	上→下	—	—	—	—	—
ダブルニードロップ	中	—	—	—	—	—
レフトストレート→ライトアッパー	下・中	—	—	—	—	—
スーパーナックルボム	ガード不能	—	—	—	—	—
ジャンプインスーパーナックルボム	ガード不能	—	—	—	—	—
ジャンプインムーンサルトドロップ	ガード不能	—	—	—	—	—
ブラックショルダーアタック	中	—	—	—	—	—
P.ジャック						
ヘルプレス	中	—	—	—	—	—
ヒッププレス	中	—	—	—	—	—
ギガトンパンチ	ガード不能	—	—	—	—	—
ヘッドスライディング	中→下	—	—	—	—	—
ダイブボマー	ガード不能	—	—	—	—	—
ガンリュウ						
四股クエイク	中	—	—	—	—	—
ヒッププレス	中	—	—	—	—	—
極悪かまし	ガード不能	—	—	—	—	—
クニミツ						
忍法陽炎	中	—	—	—	—	—
忍法草薙	上	—	—	—	—	—
忍法卍車	中	—	—	—	—	—
吹雪	中	—	—	—	—	—
クナイ刺し	ガード不能	—	—	—	—	—
クナイ斬り	ガード不能	—	—	—	—	—
クナイ駆け	ガード不能	—	—	—	—	—
ワン						
烈震踏	中	—	—	—	—	—
ブルース						
ソーク・クラブ	上	—	—	—	—	—
トリプル・ティー・ソーク	上・上・中	—	—	—	—	—
トリプルニーコンボ	中・中・中	—	—	—	—	—
ダブルニー&ローキック	中・中・下	—	—	—	—	—
ストッピングフェイントニー	上・中	—	—	—	—	—
ダブルフェイスブレーカー	中・中	—	—	—	—	—
ロジャー&アレックス						
ドロップキック	中	—	—	—	—	—
サテライトドロップキック	上	—	—	—	—	—
エルボードロップ	中	—	—	—	—	—
フライングクロスチョップ	上→下	—	—	—	—	—
ダブルニードロップ	中	—	—	—	—	—
レフトストレート→ライトアッパー	下・中	—	—	—	—	—
アニマルギガトンパンチ	ガード不能	—	—	—	—	—
アニマルキッククラッシュ	中・5連全	—	—	—	—	—
ローリングアニマル	中	—	—	—	—	—
カズヤ						
真・鬼神滅裂	ガード不能		—			—
デビル						
インフェルノ	ガード不能	—	—	—	—	—
デビルブラスター	ガード不能	—	—	—	—	—

返し技（かえしわざ）不能技（ふのうわざ）一覧表（いちらんひょう）

●返し技不能個有技一覧表の読み方

準—風間準（←＋●○/●○ or ○●/○●）
ポ—ポール（←＋●○/●○ or ○●/○●）
ニ—ニーナ（←＋●○/○● or ○●/●○）
ア—アンナ（←＋●○/○● or ○●/●○）
ワ—ワン（←＋●○/●○ or ○●/○●）

以上の返し投げを持つ5キャラについて、キャラ別に返せない技は「—」、返せる技については「○」と表記。

注：この表は発売元である株式会社ナムコの協力をもとに、編集部で独自に調べ、作成したものです。

たり判定を取って投げるのに対して、相手の攻撃判定を取って投げる返し投げ技。実は、その投げ判定についての発生時間や持続時間も違うことを知っている人も多いとは思う。

具体的には、通常の投げ技がコマンド完成後12フレーム（1フレーム、1／60秒）で判定が発生するのに対して、返し投げでは、わずか2フレームでその判定が発生する。もっとくわしく説明するならば、コマンド完成を1フレーム目とした場合、完成直後の2フレーム目から判定が発生して、10フレーム目までの9フレーム間、判定を継続する（準のみ10フレーム間）。

技の全体モーションが35フレームとなっているので、実質的には後半2／3（25フレーム）以上は技のスキとなっている。

ダメージ量とその計算式

さて、ダメージ計算式には以下のような式となっていてカウンターダメージがその基本となっている。

返し投げ計算式
底上げ値25
＋
相手の攻撃力×0・5

例を挙げるなら、攻撃力100ダメージとなっているポールの万聖龍王拳であれば、攻撃力100×0・5＝50。それに底上げ値である25ダメージをプラスして、50＋25＝75ダメージとなるといった具合。

なぜか返せる投げ技について…

本来ならば、一方的に投げ技に対して負けてしまう返し技だが中には例外的に返せる投げ技といった技もある。

返し投げ可能な投げ技としては、全キャラが持っている遠距離からのタックル及びアルティメットタックル、ロウの基本投げ技であるドラゴンダイブ、攻撃判定を同時にもつフランケンシュタイナー、ボーンカッターなどにかぎり可能となっている。

これとは逆に、返し技不能技については表を参照のこと。また、これ以外の基本技として、下段攻撃以外で返すことのできない技として、起き上がり攻撃であるスプリングキックやフライングクロスチョップ系の技、並びに無敵タックルに関しても全キャラ返し投げすることはできない。



基本的に返し投げができるのは、上、中段攻撃のみ。下段は不可。



ダメージ量が多い技ほど、大ダメージを相手に与えられる。



アルティメットは⬅＋RP、RK同時連打で。ニーナ姉妹は不可。

エンディングを目指せ！
闘神伝2
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

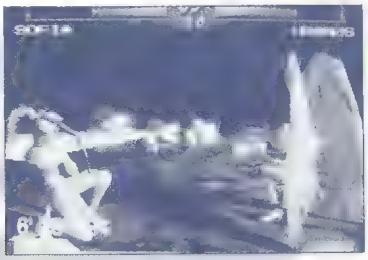
対ボス戦における倒し方をキャラ別にピックアップしてみた。参考にしてみて。

何かカッコイイぞ
VS ウラヌス
翼を持った美麗なる戦士。狙いどころはコカトリスだ。
担当：ワイルダーKEI

技を知る

ウラヌスは一定の間合いで対峙していると、イーグル・レイジという飛び道具を撃ってくる。これには上段と下段の撃ち分けがあり、たまに対空イーグル・レイジを撃つときがある。もし上方に撃ったならば、その隙を攻撃しておこう。

そして、その一定以上間合いが離れていたり側転したりすると、ファイヤー・ホークという突進系の技を出してくる。この技をガードしたあとは反撃できるので、連続技を叩き込んでおこう。が、必ずしも出してくるというわけではないので注意しよう。


この飛び道具がやっかい。

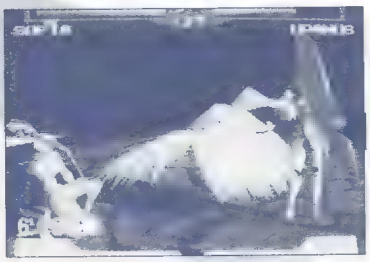

この技を待って反撃を狙う。

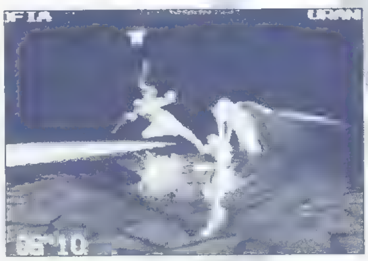
コカトリスを狙う

コカトリスというのはウラヌスの究極宝技で、煙の玉みたいなものをモアモアと出したものだ。ODゲージがたまると必ず出してくるので、そこが狙い目。

ウラヌスがコカトリスを出したら、ジャンプ攻撃からの連続技（これを決めれば再びゲージをためさせることができる）、煙が消えるのを待って強攻撃から必殺技を狙っていくといい。

それでは、まずコカトリスに対する全キャラの攻撃方法を見ていくとしよう。


翼を使っての攻撃はかなり脅威。


ゲージがたまるとコカトリスを出してくる。間合いを取ってジャンプ攻撃からの連続技だ。

エイジ

強流星脚が狙い目で、倒れなかったら、そこから連続技を狙っていこう。ODゲージがたまっていれば、連続技に宝技を組み込むといいだろう。

●ウラヌスのゲージがたまっていないとき

間合いが開いているときや上段イーグル・レイジを撃っているときは、蹴撃弾を出していこう。


流星脚から大ダメージを狙っていこう。

カイン

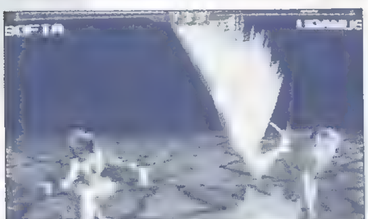
基本的にはエイジと同じで流星脚がジャンプ強蹴りに変わっただけ。

●ウラヌスのゲージがたまっていないとき

エイジのように蹴撃弾という便利な技がないので、上段イーグルを撃ってきたときは素直にガードするか、しゃがみ弱蹴りからのショルダー・クラッシュを狙うといい。それと、リーチの長いしゃがみ強武器でもいいだろう。

ソフィア

コカトリスに対しては、ジャンプ大キックからの弱武器↓強武器→サンダー・リングで安定。ウラヌスのODゲージがたまっていないときは、しゃが


ムチを使っててよかったね。

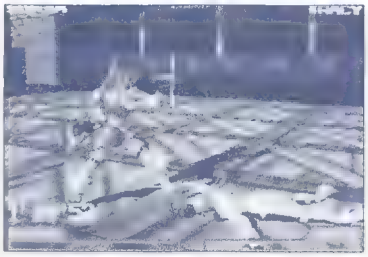
ボスにも使えるCPUの豆知識その2

前号で載せられなかったものの追加だ。混ぜて使ってみて。

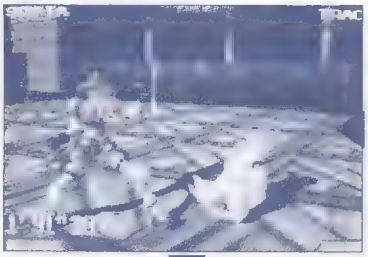
担当：ワイルダーKEI

転ばされたら

待って敵キャラの隙を突く…とはいっても、さすがに技をくらって転ばされてしまうときがある。こういう時は、敵キャラのいる方向へ、移動起き上がりをしよう。



これだけ軸がしっかり合っていれば、



おもむろに敵キャラのほうへ起き上がる。



一瞬だけ間を置いてから投げよう。

そうなると、敵キャラと間近で起き上がることになるが、実はこれが狙い目で、起き上がった瞬間、敵キャラは一瞬だけ何もしてこない。

この時に敵キャラに対するこちらの行動は、投げと弱武器からの連続技の2つだ。

しかし、この方法はあくまでも敵キャラとの軸が合っていたときで、横転起き上がりを使わねばならない状況のときでは、あまり使用しないほうがいいだろう。カオスに限っては、この戦法は使わないほうがいいだろう。なぜかカオスだけ、とても敵キャラを投げにくい。

おおまかな知識としては、だいたいこれぐらい。ひと通り全キャラを使ってCPUをクリアしてみたが、女キャラが1番クリアしやすい。

番付けしていくと、

Aグループ
エリス、ソフィア、トレーシー
Bグループ
エイジ、カイン、デューク
Cグループ
ホーファイ、ガイア
Dグループ
ラングー、カオス、モンド

といった感じだ。

これは、あくまでも私個人の単独評価です。

み弱武器で、ペチペチと攻撃しよう。意外と効果あり。

ラングー

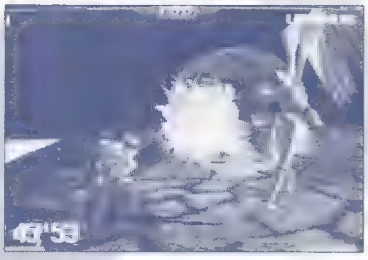
ジャンプ強蹴り→立ち強武器→無茶蹴り or 風と太陽の怒りを狙っていく。ジャンプ攻撃をうまく当てよう。

●ウラヌスのゲージがたまっていないとき

こちらからはなかなか攻撃しに行けないので、待ってしゃがみ弱武器をペチペチと狙っていくしかない。ヒットしたときのことを考えて、弱武器→強武器とつなげて出しておくのもいい。

ホーファイ

ジャンプ強蹴り→立ち弱武器→強武器→ビロローンを狙う。ODゲージがたまっていたら、ドドドーンを狙ってみよう。が、1番安定なのはしゃがみ強武器。だが、倒すまでに時間がかかる。



チャンスチャーンス！

●ウラヌスのODGが溜まっていないとき

立ち or しゃがみガード不能な強カッポレという技があるが、何せ相打ちが多く、飛んでいく距離も長くてリングアウトしやすいので、CPU戦においては、止め以外には使わないほうがいいだろう。

素直に待ってガードに専念し、必殺技をガードしたら弱武器→強武器→ビロローンを狙っていこう。上段イーグルには、しゃがみ強武器だ。

モンド

ジャンプ攻撃からの立ち弱武器→立ち強武器→弱豪力天舞。間合いが開いているときは、疾風下段突きを出そう。

●ウラヌスのODゲージがたまっていないとき

ひたすら必殺技を出してくるのを待つ。ガードできたら、弱武器→強武器→豪力風神 or 超力門土砲だ。

デューク

ヘルム・クラッシュ、またはコカトリスの終わり際を狙って、強サザンクロスを出していく。

●ウラヌスのODゲージがたまっていないとき

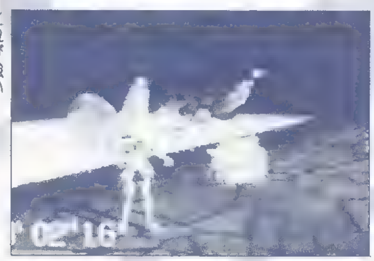
必殺技をガードしたら、立ち弱武器→立ち強蹴り→強サザンクロスでOK。必殺技というのは、主に突進系の技だ。

連続技の最後に出す必殺技は、サザンクロスをハード・ローズに置き換えてもいい。

エリス

アークスラッシュ→立ち弱武器→立ち強武器→ソアーウインドー or キスキスキッス。これがエリスの強さだ…といっても過言ではない。

しかし、間合いが開き過ぎていると弱ソアーウインドーが入らないので注意しよう。



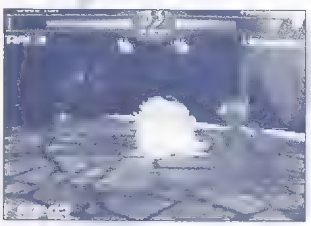
これが強い！

●ウラヌスのODゲージがたまっていないとき

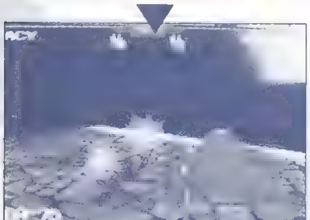
突進系の技を待って、ガード後に連続技を叩き込むだけ。弱武器→強武器→ソアーウインドー or キスキスキッスで決まり。

トレーシー

キングスレイブ→落下中強蹴り→しゃがみ弱武器→しゃがみ強武器→弱エレクトロスパルタン or ペイルスライダーでOK。突進系の技をガードしたあとは、キングスレイブからの強蹴りを省いた連続技でOKだ。



この辺の間合いからキングスレイブを出して、



強蹴りから入る。

ガイア

ジャンプ攻撃が当たりにくいので、コカトリスが消える頃を狙い、強武器→月の輪で安定しよう。

●ウラヌスのODゲージが溜まっていないとき

ファイヤー・ホークを待って、ガード後に立ち弱武器→立ち強武器→月の輪。あまり色々なことはしないほうがいいぞ。

カオス

ジャンプ弱蹴り→しゃがみ弱武器→しゃがみ強武器→残酷カッター。ODゲージがたまっているときは、迷わず超無残搾りを狙おう。

●ウラヌスのODゲージがたまっていないとき

しゃがんで待ち、しゃがみ弱武器でペチペチと攻撃しよう。突進技のガード後は、しゃがみ弱武器からの連続技を狙うといい。

とにかく、しゃがんで突進技を待って攻撃するのが全キャラ共通のパターン。連続技を決めるとだいたいウラヌスのゲージをためさせることができるので、コカトリスを出したらそこを一気に攻めよう。

やっ!おばさん。こんにちは
VS マスター

とにかくガードしないとやっていけないこのつらさ。本当に1歳なのかね。

担当：ワイルダーKEI

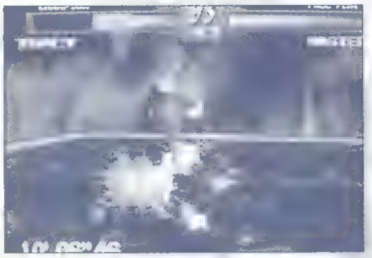
剣の上に乗って



チッ。カッコイイじゃねえか。

さすがにラスボスだけあって、一筋縄ではいかないヤツだ。飛び道具の最初の1発をくらってしまうと、非常に危険だ。当たると半分以上もっていかれてしまう。それゆえに、ウラヌスよりも気を引き締めていかなくてはならない。

基本的にはやはり待つのだが、しゃがみガード不能の技（対空系の技で、地上にいても当たる…が転ばない）も出してくるので、しゃがみガードばかりしていられない。なるべく立ちガードをしよう。

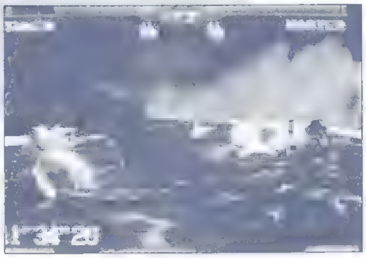


この技はしゃがみガードできないぞ。

ほかには、剣をぐるぐる振り回すシュレッド。跳び込み前転、突進系（とは言っても進んで来るスピードは遅い。つっぱりつっぱりつっぱりという表現がピッタリの技）の技を出してくる。

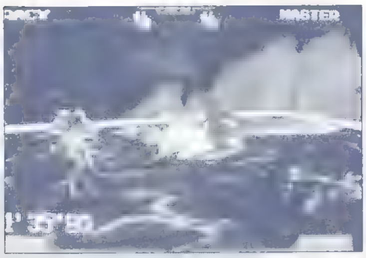
もし飛び道具の連射をガードしたら、ガードしている最中に側転ボタンを連打してかわそう。この技にホーミング性能はないので、よけることができる。

そして、近場でシュレッドをガードしたとき、この場合は、素直にガード。ガード後に反撃しようとして、ガード中に通常技ボタンを連打しているとくらうので、ガードし終わってから反撃するようにしよう。対ウラヌス戦のときよりは、側転を多く使うことになる。



ガードしている最中に側転ボタン連打。

▼



そうすると抜けられる。

超バクチ

これはあくまでもバクチであり、戦法と呼べるものではない。戦法というよりは、一種の戦術かな?

まず、バックステップでリングサイド近くまでさがる（このとき、飛び道具をくらう恐れがあるので、連続バックステップはしないようにする）。

そうしたら、つっぱり（張り手しながら前進してくる）がくるまで立ちガードして待つ。つっぱりがきたらワザとくらってダウンしよう。

そうすると、そのまま前進してマスターをリングアウトさせることができる。

これは、非常に使えるという代物ではないので、機会があったら（家庭用などで）試してみて下さい。

ガード後の反撃

マスターの技で、ガードしてから反撃できるものは、跳び込み前転とシュレッド、対空技ぐらいだ。ガード後にはそれぞれ紹介して来た連続技を狙っていくようにしよう。

連続技は、ウラヌスのほうに載っているのも参考にしてもらいたい。



この技のガード後は反撃可能。

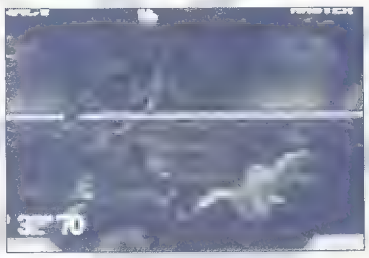
ダウンさせたら

マスターにおける1つの特徴として、起き上がりに必ず何かをしようとする動きがある。

即ち、何かしようとする＝ガードしない…という解釈をすることもできる。

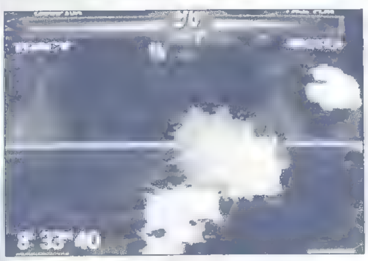
要するに、マスターを1度ダウンさせたら、またダウンを奪うことのできる必殺技を繰り出して転ばせ、この動きを繰り返していけばいいのだ。

しかし、技を重ねるタイミングが重要で、少しでも遅いと逆に反撃を受けるので注意していかなくてはならない。重ねるタイミングをつかんでいくようにしよう。



起き上がりに、

◀



ダウンさせることのできる必殺技を重ねておく。

うまくかわせたら

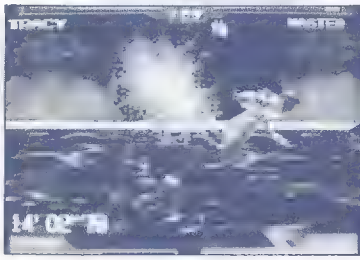
ここでもう少し、飛び道具連射について触れておこう。

この技を早めにかわす、または抜けることができたら、ダッシュ攻撃をしにいこう。そのままダッシュ中に必殺技を出して、転ばせるという方法もある。ここから必殺技重ねモードに入るわけだが、マスターも移動起き上がりをするときがあるので、フロントダッシュを1回だけ入力、または歩いて近づいてから出すようにしよう。

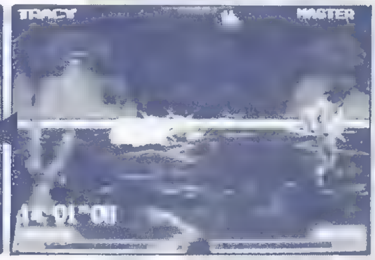
震えるレバーわななくボタン！
ガード不能の超攻略

エイジ

ガード後はしゃがみ弱武器→立ち強武器→弱飛昇斬・改で、起き上がりに重ねて出す技は、弱飛昇斬か骸割り（早めに出す）がいい。シュレッドに対しての反撃はしないほうがいい。



ダッシュ攻撃かダッシュからの必殺技を叩き込もう。



早くかわすことができたら、

カイン

ガード後、立ち弱武器→立ち強蹴り→弱デッドリー・レイズ。起き上がりに重ねる技は、もちろんデッドリー・レイズ。

ソフィア

まずは待って遠くからしゃがみ弱武器でペチペチと攻撃。転ばしにくいので、遠く離れてサンダー・リングを出し続ける。もしマスターがダウンしたときにソフィアのODゲージがたまっていたら、ラブラバーを重ねて出そう。

ラングー

有効な重ね技がないので、跳び込み前転を待ってしゃがみ弱武器→しゃがみ強武器 or 強足払いを狙っていくしかない。シュレッドガード後は、間合いが近ければしゃがみ強武器が入る。

ホーファイ

一応ドンドコショを出せば、だいたいガードせずにくらってくれる。

しかし、着地際を必ず反撃されるので、決して有効とは言えない。取りあえずヒットさせることができたら、側転ボタンを連打しておこう。それでもくらうときはくらう。

ガードして弱武器→強武器→ピロローンが安定かな。

モンド

ガード後は弱足払い→しゃがみ大武器→強豪力天舞 or 超力門土砲か、立ち弱蹴り→立ち強蹴り。これ以降は、あまりしないほうがいいだろう。

デューク

ガード後に立ち弱武器→立ち強蹴り→強ザンクロスで転ばせて、あとは強ザンクロスを起き上がりに出しておけば勝てる。早めに出すようにしよう。移動起き上がりも、追いかけてくれるので安心。



もう起き上がるちょっと前に出しても大丈夫。

エリス

倒し方は、ほぼウラヌスと一緒。間合いが近いときは、バックジャンプしてからアークスラッシュを出そう。重ねる技は、ロリポップか弱ソアーウインドーだ。

トレーシー

ガード後にしゃがみ弱武器→強武器→弱エレクトロスパルタン or 強ハニームーンで転ばす。あとは、起き上がりにタイミングよく強ハニームーンを重ねていけばいい。

ガイア

基本的に倒し方はウラヌスと同じ。ガード後にしゃがみ弱武器→立ち強武器→月の輪。

カオス

側転しつつしゃがみ弱武器を当てていくのが安定。もし転ばすことができたら、弱残酷カッターを重ねて出してみよう。

地獄奥義を狙っていくのもいいだろう。

これらの方法で、今のところクリアしやすいです。もっといい方法があるかもしれないので、いろいろと試してみて下さい。それでは。



オレの桜華（殺気）、かわせるかな？

牙神 幻十郎（羅刹）

おそらく斬紅郎で1、2を争うテクニカルキャラの幻十郎、その魅力をあなたにも——。

担当：はまー

生まれ変わった幻十郎をとくと見よ!!

羅刹幻十郎最大にして最高の見せ場、それは誰に聞いても「裏桜華と打撃の挟み打ち戦法」と答えるに違いない（と思う）。しゃがみガード不可の跳ね返り裏桜華と立ちガード不可の牽制攻撃やダッシュ中斬りの同時攻撃、なにせガードできない状態から一気に大ダメージ（へたをすれば気絶する）を与えるわけだから、そのインパクトは強烈だ。幻十郎側としても、それがやりたいからこそ彼を使っているはず（待ちや牽制連打オンリーからでも闘えないことはないが、それは他キャラでも同様なので却下）。今回はその「挟み打ち戦法」をメインテーマに置きつつ、羅刹幻十郎の対戦での立ち回りかたを研究してみよう。

気絶＝勝ち!?

斬紅郎無双剣は全般的にダメージが安定して大きく、特に多彩な連続技を持つ羅刹幻十郎（以下幻十郎）には、

●（密着して）裏桜華→近距離しゃがみ大斬り→三空殺×3（裏五光）

という簡単に特大ダメージを与えられる連続技があるので、どんな形にせよ一度気絶させてしまえば、勝ちはほぼ決定的と言える。よって、実戦レベルで使える気絶連続技を覚えておくことは大幅な戦力アップにつながる。具体的には、

●牽制攻撃×5→三空殺×2
●近距離しゃがみ大斬り→三空殺×2
●（背後から）近距離立ち中斬り→小裏桜華→（ちょっと歩いて）近距離立ち中斬り→小裏桜華…

といったあたりが狙えるレベルで、特に牽制攻撃（以下便宜上小足払いまたは小足と呼ぶ）と背後からの無限段は狙う機会が多い。そして、そのチャンスを幻十郎自身から引き出せる技が、特殊な性質を持つ飛び道具の裏桜華なのである。


あ、オレの勝ちね（下大斬り・三空殺で気絶確定）。

花札活用法

この裏桜華は、↓↙←＋斬りボタンで出すだけだと普通の飛び道具だが、その際に使用した斬りボタンを押しっぱなしにしておくと、相手にガードされた場合そのまま放物線を描くように跳ね返り、再度攻撃判定を持ったまま上から襲いかかる。この状態はしゃがみガード不可になっており、さらに跳ね返っている間に幻十郎の硬直が解けているため、別の技との複合攻撃が可能になる。これを最大限に生かしたものが冒頭で触れた

●（小裏桜華をガードさせ、少し歩いて）小足払い×3＋裏桜華→三空殺×2

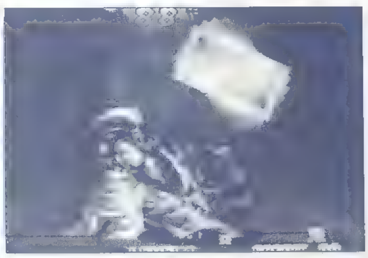
という強力な気絶連続技である。小足払いが立ちガード不可で、裏桜華がしゃがみガード不可。理論上は上下どちらのガードでも回避することができない。同時に攻撃されなかったとしても、先に立ちガードして小足払いをくらうとヒット中に裏桜華が連続ヒットするし、しゃがんで小足をガードしていても裏桜華のヒット後に改めて小足をくらってしまう。要するに、人間には気絶を回避するのは相当難しい。


ボタン押しっぱなしで別の操作をするのは難しいが、がんばって練習しよう。

見えない切り札でプレッシャーをかける

ところが、確かに跳ね返った裏桜華を地上でガードしていてくれればほとんど勝ち決定なのだが、実はここに持ち込むまでのプロセスには多くの脱出ポイントがあり、実際にはこちらの思惑通りに事が運ぶことはほとんどない。

まず、近距離で小裏桜華を撃つのが難しい。中・大裏桜華は跳ね返り後高く浮いてしまうので相手の行動を制限することができず、攻めには小を使うしかないのだが射程が


レバーがちゃがちゃの「ファジーガード」に賭ける手もあるが…。剣客なら確実。


出始めを潰されるなんてのはしょっちゅうだ。

※はみ出し情報…何枚もハガキを送ろうと思ったら、まとめて一つの封筒に入れると切手代が安くすむよ。ただし25グラムを超えると料金が変わる（定形の場合）ので、注意してね。それから自分の名前や住所（県名から）は、しっかり記入しておくこと！

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1−11−4
藤吉ビル

株式会社 新声社
コミックゲーメスト編集部
ゲーメストワールド係

住所	〒		
ふりがな 氏名		ペンネーム	
学年 職業		年齢	性別
TEL		本誌購入日	
本誌購入店			

キリトリ線

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1−11−4
藤吉ビル

株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行
(3月15日号)

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 （　　）歳 性別 （男・女）※
ご住所 〒 □□□-□□ 電話（　　　　）	
※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　　）	

※の部分は○でお囲みください

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1−11− 4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社
リアルバウト餓狼伝説行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 （　　）歳 性別 （男・女）
□□□-□□	
※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　　）	

※はみ出し情報…何枚もハガキを送ろうと思ったら、まとめて一つの封筒に入れると切手代が安くすむよ。ただし25グラムを超えると料金が変わる（定形の場合）ので、注意してね。それから自分の名前や住所（県名から）は、しっかり記入しておくこと！

ワールドの各コーナーへの投稿、また要望・意見・感想など何でもどうぞ！さらにVol.7特集「第4次スーパーロボット大戦」に対する企画、投稿もOK！よろしくお願いしま～す!!（4月10日消印有効）

キリトリ線

●あなたが好きなキャラクターと嫌いなキャラクターを1人ずつ挙げてください。その理由もお願いします。
好きなキャラ（　　　　　）嫌いなキャラ（　　　　　）
理由(それぞれ)

イラスト&文章ネタ大募集！締め切りは2月22日（当日必着）。

キリトリ線

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備考(タイム・残機)	
難易度 機数設定			
ゲームセンター	名前		
	住所	電話	
スコアネーム			
得点効率・稼ぎのポイントなど			

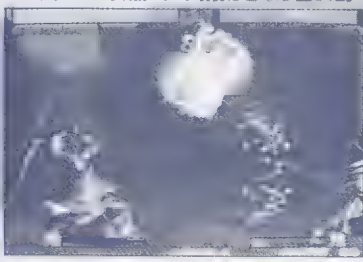
以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	印

震えるレバーわななくボタン!
ガード不能の超攻略

短いため、相手の攻撃範囲内で飛び道具を出すというリスクを背負うことになってしまう。

そしてガードさせた後でも、相手側には同時攻撃を回避する方法がいくつかある。それらについては対応策とともに後述するが、要するに完全に幻十郎が主導権を握っている状態であっても、相手が挟み打ちを回避するチャンスは最低でも2回以上あり、さらにその選択肢の分かれ道は完全対応できないだけの量がある。よって、常に挟み打ちを最大の狙い目としてチラつかせつつも、それに対する相手の対応策、そしてそれを見越した幻十郎側の裏をかいた戦法として、間合いやタイミングの微妙な違いも考慮した駆け引きが要求されることになる。


読み負けたら以上。また最初からやり直しだ。

いざ尋常に勝負あり!?

普段の戦法を説明する前に、開幕について書いておこう。実は、幻十郎の開幕は非常に大事。というのもかなりの確率で三空殺=体力ゲージ3分の1強のダメージを与えることができるからだ。

まず、基本は密着スタート。幻十郎は前進速度が極端に速いので、全キャラに対して密着できる。そして、相手がガードかA+B以外だった場合。この時はほぼ一方的に三空殺が決まる。三空殺は相手に到達した時点で技が発動するので、密着からだといきなり攻撃判定が発生するためだ。さらに空中ガードもできないため、ジャンプで逃げた相手を撃墜することができる。これは非常に大事なことなので、よく覚えておこう。


入力がバッチリなら、コマンド投げもほとんど返せる。

相手がガードしているようならば、大胆に防御崩しを狙う。他のキャラではバクチだが、三空殺がバックにある幻十郎ならば決して悪くはない選択肢だ。決まったらもちろん三空殺（遠距離小斬り→三空殺でも可）を入れよう。さらに全キャラ共通で画面端、覇王丸・天草は正面、骸羅は後ろ向きで防御崩しが決まった時は、近距離しゃがみ大斬り→三空殺×2の気絶連続技が入るため、開始0秒で勝負が決まる。


スカってもあまり隙がない。

唯一A+Bをやられると回避されてしまうが、避けに対しては直接の小裏桜華、回り込みにはバックジャンプや回り込みをすることで優位に立てる。相手としてはA+B以外の選択肢は危険すぎるので、ある程度幻十郎戦を経験している相手に対してはこれらをメインに狙っていこう。

通常戦

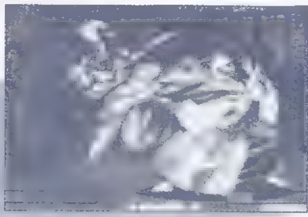
通常での立ち回りかただが、幻十郎の戦法としては2通りある。判定の強い立ち小・中斬りやダッシュ中斬りでチクチクと牽制する「待ち」モードと、むりやり近付いて接近戦を挑み、一発逆転を狙う「攻め」モードの2つだ。

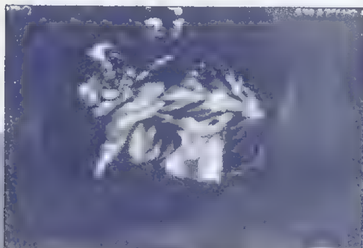
「待ち」は、ガードと見切りで相手の攻撃を受け流しつつ、出の早い立ち小・中斬りを当てていく。もしこれらがヒットした場合はすかさずダッシュ中斬りを出せば、相手が動こうとしたところに当たる。もし跳び込まれても空振り時の隙はないに等しいので、背後からの近距離立ち中斬りが狙える。今までの侍スピリッツに慣れている人にはお馴染みの戦法だ。立ち小斬りがヒットした時は、キャンセルで小裏桜華を出してもいいだろう。この時は間合いが離れているので、ダッシュ中斬りか紫暮を重ねていく。

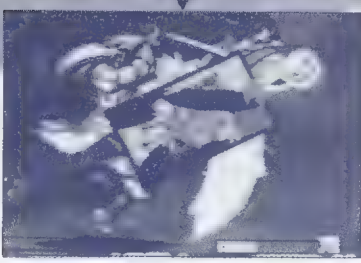

実は強い遠中斬り。狂死郎にも打ち負けないぞ。

「攻め」る時は、ジャンプかダッシュから密着ぐらいにまで近付く必要がある。三空殺はガードされると大変なことになるので、移動としては使えない。

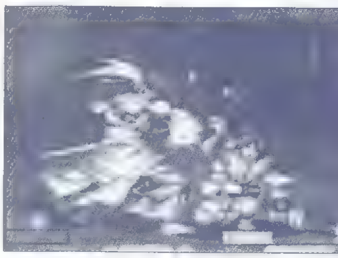
ジャンプで近付く場合、基本的にはこのゲームのセオリーである空中ガードで跳び込む。地上すれすれまできたら出が早く横にそこそこ長い跳び蹴りを当て、そこから後述の接近戦に移行することになる（ただし、ガードキャンセルや見切りからのコマンド投げを持つ相手には注意）。空中ガード同士でぶつかり合った場合、これまた着地直前に蹴りを空中ガードさせ、相手が攻撃を出せないうちに着地後すかさず三空殺を当てることができる。とっさに判断するのは難しいが、いつも空ジャンプばかりしている相手には狙ってできるので試してみよう。


出すならこのぐらい低い打点で。


このへんで当てて、


オラァ!いい気になるなよ!?

ダッシュで近付く場合、いつもは遠くから中斬りを当てるところを、もう一歩踏み込んでからの小斬りにする。この小斬りはしゃがみガードできないので、ダッシュ中斬りを警戒してしゃがんでいる相手にヒットし、さらに幻十郎側がイニシアティブをとれる。ただしこの時はまだ間合いが広い時が多いので、小裏桜華を出そうとしても読まれやすい。見切りや回り込みも使って、何とか意表を突いていこう。


肘がしゃがみガードできないのは常識だね（そうか?）。

裏桜華を撃つまで

ほぼ密着に近い状態にできたら、何とかして小裏桜華をガードさせていきたい。素人目には、ガードされてもキャンセルのかかる近距離中斬りから連携させれば安全そうに思えるが、裏桜華は意外と出るまでが遅く、相手がすぐに反撃すると簡単に潰されてしまう。そのため、間合いが離れるまでの間打撃を隙なく連携させていき、相手に「反撃できない」と思わせておいてから裏をかいて出す必要が出てくる。

この時の連携は、基本的には小足払い×2、しゃがみ中斬りの3チャンス。どれもヒット、ガードにかかわらずキャンセルがかかるので、相手がガードを続けるようなら小裏桜華、無理に反撃するようなら次の攻撃を出し、ヒットしたら三空殺につなげる。ただ、これだけだと手の内が狭すぎるので、見切りや回り込み、垂直ジャンプも使ったトリッキーな動きも混ぜていかなければならない。あまり変な連


ガードされるとヒットストップが長くなるので、さらに難しい。

係だとかえって墓穴を掘ることになるが、1アクセントを入れるだけで結構意表を突けるようになる。このへんはセンス（経験）も絡んでくることなので、各自が研究してみてほしい。



A＋Bを交ぜればチャンスはグッと増える。

ちなみに、この時出した裏桜華が直接ヒットした場合、確認してから三空殺を出しても間に合う。裏桜華はくらい時間が非常に長いからだ。



小技との相打ちなら必ず入る。ガメツくいけ。

裏桜華ガード後の攻防

めでたく小裏桜華を地上でガードさせたら、相手の行動は相当限られてくるため、それを読んで対応すれば一気に大ダメージを与えられる。おおまかなところは表を参照してほしい。

1.地上でガードしている

今さらこんな人はいないと思うが、こうなったら当然近付いて小足払いとの挟み打ちでトドメをさしてやろう。

2.空中ガードで逃げる

相手の跳ぶタイミング次第になるが、三空殺か紫暮の空中ヒットを狙う。跳ね返った裏桜華が空中ガードされなかった場合は三空殺が潰される時があるので、安全にいくなら同じく空中ガード不可の紫暮を着地に重ね、起き上がりを攻めよう。

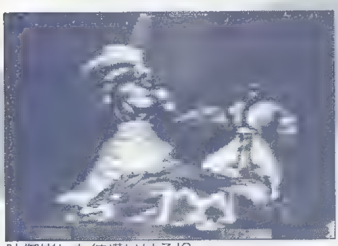


ダウンは奪えないが、威力特大の大斬りも可。

3.見切りで避ける

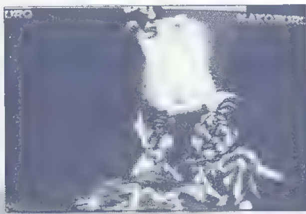
バッチリのタイミングだとかわされてしまうが、大抵は見切りの終わりにまだ裏桜華が残っていて、結局挟み打ちにできる。見切りの終わりに防御崩しを狙うのも有効。

4.回り込み



防御崩しも結構いける!?

こちらが歩いて近付いて挟み込みからの気絶を狙った場合、その接近に合わせて回り込みをされてしまうことがある。こういう時はその場から動かずに小足払いを連打して前進を止めるか（もしこれに当たれば裏桜華もくらってくれる）、先にA＋Bを使ってしまおう。これは見切りでも回り込みでも構わない。同時入力だと相手は見切りしかできないので、3の状態になる。もしこちらが回り込むと、裏桜華がめくり＋立ちガードになってかなりいやらしい。



こりゃーかわいそう（笑）。

5.退き込みで下がる

画面端でないときは裏桜華を完全に回避されてしまう。ただ、キャラにもよるが、退き込みの終わり際の隙に三空殺が間に合うことが多い。とは言えかなりバクチ要素が強いので、端に追い詰めやすく



ダッシュ中斬りが当たるのを祈るのが無難。

なったと割り切って攻め直したほうがいいだろう。

6.相打ちOKで転ばせる

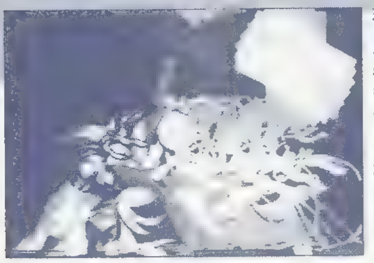
忍者やリムルルのしゃがみ大斬りなど、攻撃力が高くて転倒させられる技で相打ちを狙われることもある。くらってしまうと痛いが、おとなしくガードしていれば硬直中に勝手に裏桜華をくらってくれるので、余裕を持って気絶が狙える。羅刹右京の夢想残光霞など、出の早い武器飛ばし技を持っているキャラには特に注意しよう。

7.相手との距離が遠い

裏桜華をガードさせた時の間合いが広いと、小足払いを使って挟み込むことが難しくなる。そういう時はダッシュ中斬りの1段目の先端を当てるようにして、そのまま裏桜華＋2段目をくらってダウンしたなら起き上がりを攻め、2段目がスカったら三空殺。ただダッシュが遅れると、移動を兼ねた攻撃（覇王丸の立ち大斬りや右京のしゃがみ大斬りなど）で裏桜華を避けつつ反撃されてしまう。

8.キャラ固有技で抜けてくる

天草のワープや羅刹半蔵の猿舞など、こちらの攻めを全て無効にできる回避技を持つキャラもいる。これはもうど



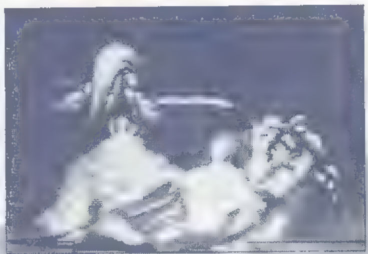
コマンド投げがあれば…。

うしようもないので、そういった相手に対しては牽制と小足→三空殺メインで地道にいくしかない。リスクの大きい挟み打ちを狙ってもリターンが少なすぎるからだ。

一度裏桜華をガードさせた時はこの上ないチャンスなので、最低でも転ばせて起き上がりを攻められるようにしておきたい。

起き上がりの攻防

相手を転ばせた時は、移動起き上がりがあるとはいえ、裏桜華の重ねを狙いやすい。とりあえず倒れている相手に対してダッシュで密着し、相手の動きに集中しながら、その場起きか後転起きには早めに、前転起きには引き付けて小裏桜華を撃つ。特に紫暮の後は三空殺と違って楽に密着できるだけの余裕があるので、常にプレッシャーをかけていくようにしたい。



三空殺が3発入った後はまず近付けない。転がってくることに期待。

またこちらが転ばされた時は、基本的にはガードに集中する。反撃するのならば光翼刃よりも、相手方向に転がってからの三空殺を使おう。

対空環境について

今まで述べてきた基本戦法は強力な半面直線的なため、ジャンプに対してモロい面がある。そこで跳び込みに対し



このあと、



すぐこれで主導権をとる。小足連打は素直にガードしよう。



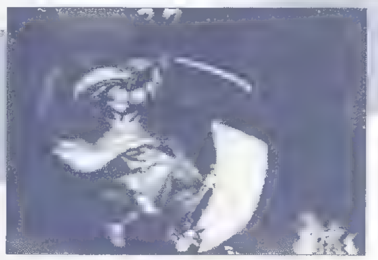
て何らかの手を打たなければいけないのだが、あいにくと幻十郎にはいい対空技が見当たらない。早出しの光翼刃が一応返せるが、ある程度ヤマを張っていないと厳しい。とっさに出せてしかも空中ガードされない技としては上段蹴り（←or中立+D）がかなり強いが、3回蹴るためモーションが大きく、せっかく返しても次につながらない。

というわけで、お薦めの対空技（?）は「見切り」だ。これでジャンプ攻撃をスカした後に小足払いや近距離中斬り、三空殺を狙い、強引に切り返して小裏桜華を撃つためのチャンスをつくろう。三空殺はバクチだが、見切りに反応して目レバーで再度ジャンプする相手を叩き落とせる。覚えておいて損はない

これぞ本当のハメ!?

基本的な戦法はこんなところだが、最後に大道芸的な荒技を紹介しよう。

三空殺は通常、最初の1発がガードされると2発目以降を出すことはできない。ところがガード状態での反動や起き上がりなどの要因でヒットタイミングが遅れた場合、2発目を出せることがある。そして、この2発目はなんとガード不可能。当然3発目も入り、相手はダウンする。もし起き上がりにバッチリ重ねられれば事実上のハメになるが、そうそうできるものでもないし、もし失敗したら甚大な被害を被ることになる。話のネタにやってみる程度だろう。


ここが当たればOK。



AM2 AM R&D DEPT.#2

バーチャファイター2.1

「3」の登場も間近だが…

まだまだ衰えることを知らない対戦人気、達人への道は険しく長い。



ひさびさにイイ感じだぜ

キャサ夫の どんな感じ?

今回は岐阜を視察。果たして岐阜のレベルはいかに!!

今回はメストライターのピストンいとー、しじみを含めた3人で悲しくも95年12月24日クリスマスに岐阜へ行って参りました。

場所は岐阜県可児市「アミューズメント遊食空間XYZ（シーザ）」でイベントを開催。勿論、内容はVF2。岐阜はひさびさにいい感じだったよ。



[illegible]キャサ夫、しじみ。

ゲーマーにとって岐阜は憧れの地?

岐阜のゲームセンターはゲーマーにとってかなりいい感じだ。



今回は岐阜県可児市「アミューズメント遊食空間XYZ」へおじゃましました。

理由は今回お世話になった遊食空間XYZも似ているが、カラオケ、ビリヤード、ゲームが一緒になっているゲーセンが多く、さらに営業時間も24時間の店が多いのだ。おまけに町の雰囲気的に車が必要で大抵の人たちは車を持っていて、足には困らない。

つまり、自分の好きなときにゲーセンへ行って楽しめるのである。

こんな立地条件の中、VF2の気になるレベルはA級クラスと言えるだろう。

どんな人たちがやってるの?

岐阜の対戦レベルはA級クラス。ハッキリ言って強い。で、どんな連中たちがやっているのか見てみると、みんな少しヤンキーが入ってて、ちょっと怖そうな人たちが楽しそうにプレイしている。



岐阜の強者ラフ。村瀬氏と何やら会話中。

でも、見た目がヤンキーのくせにプレイ中はノリノリで、さらにVF2への関心をかなり持っている純粋な心の持ち主なのだ。

知らないことはちゃんと質問してくるし、なんといっても信じられなかったのが、この記事を読んでいるということ。それだけVF2が好きなんだなと感じられたぞ。

メインはVF「2」

今回は2・1のイベントだったが、岐阜のジャンキーはあくまでも「2」をメインとしてプレイをしている。

理由はなぜかよく分からなかったが、多分2のほうが爽快感があるからだと思う。なぜなら使われているキャラクター[illegible]



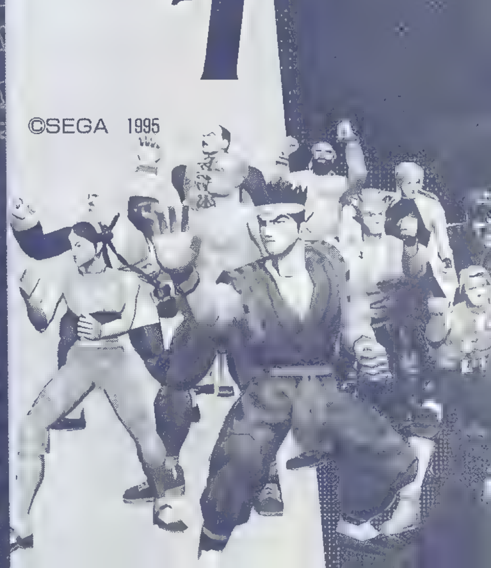
VF2ならではの居合蹴り。[illegible]

アキラ、ラウ、ジャッキー、サラといった勝つときは一方的に勝つという爽快感満点のキャラが使用度が高い。しかも、VF2ならではの必殺技、正拳パンチ、居合蹴りが炸裂しまくりなのだ。



サラだ。[illegible]

つまり、「2・1」ではできないが2ではそれを利用して色々な連続攻撃が可能。そこがおもしろいので岐阜はこだわっているのだと思う。



震えるレバーわななくボタン!
ガード不能の超攻略

て、総合的に強かったキャラ、それはやはりアキラ、ラウ。一つ気付いたことがある。今までVFイベントで色々な地区を見てきたが、どうもラウを使っている人は大抵ヤンキーのようだ。で、きっと強い。そこがおもしろい。

それはさて置き、スタイルでも紹介しますか。

岐阜って超わがままスタイル

さて、闘うスタイルを説明しよう。

岐阜のジャンキーに、岐阜ってどんな感じ?って聞かれたが、ハッキリ言って、ムカツク。ムカツクにも色々な意味がある。ていうのは強いのと強引さが言える。

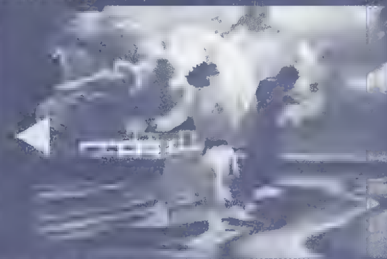
岐阜の闘い方では、[illegible]があって、どんな[illegible]である。自分のやりた[illegible]をやってくる。つまり、[illegible]それ。

たからP[illegible]などとかカウンターでヒットしたあと投げにいくと斜めに浮かされるなどがあって[illegible]。しかし、これのどこが悪いかは言い切れないのだ。このスタイルはスタイルで強い部分と弱い部分がある。

ちなみにこのスタイル[illegible]ピストンいと一[illegible]、ヤザ夫は初めのかなり[illegible]こう[illegible]。あと[illegible]岐阜のスタイル[illegible]も難しい。これは[illegible]ピンに[illegible]どれする[illegible]の了解である。

基本的に[illegible]りゃ普通だね。[illegible]ダウンを奪った際、奪った側は起き攻めをし、奪われた側は蹴り起きをしなくてはダメ。こういうルールっぽいのがプレイしてて感じられた。

これはこれで了解しあった同士でやれば楽しいが、相手を確認しないでやー[illegible]て気分が[illegible]



アキラの鵝子穿林から…、



[illegible]



[illegible]こんな連続技を決めただぞ[illegible]

険くなる場合があるので注意してくれ(個人的には好きなんだけどね)。

スタイルで唯一とり入れていなかったのが、台湾ステップ(しゃがみ移動)であった。はっきり言って、台湾ステップがないおかげで、まだ楽だった。

これは正確なコマンド入力が分からず後れをとったらしい。台湾ステップさえ覚えれば岐阜はS級クラスだぞ。早く覚えて取り入れてくれ。

強い相手を倒すには…「ファジイガード」の導入

さて、今回の岐阜なみの強いクラス相手を倒すには、ガードをしっかりし、技をくらわないようにするしかもう手段はない。相手の攻撃をガードしつつ、自分の技が決まったら連続攻撃を決める。

これがベストな闘い方。

ファジイガードとは返し技が存在しない技をガードされたとき、相手の2択または[illegible]択を防ぐことに用いる。

個人的には技をガードされたあとの読み合いがなくなるので、あまり好きではない。が、そうとも言ってられない。

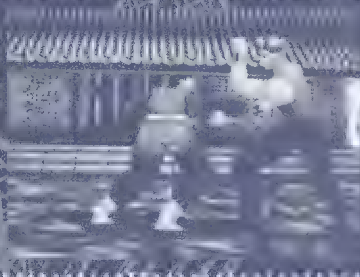
ファジイガードのやり方は簡単で、返し技のない技をガードされたら、硬化がとけたと同時にしゃがみダッシュ入力をする(入力はどちらでも良いが、相手方向をおすすめする)。

で、一瞬、ほんの一瞬で再びガードボタンを押せばファジイガードは完成だ。

ちなみにファジイガードを極めた者同士で闘うといつまでたってもダメージを与えることができない場合が[illegible]くるぞ。

ファジイを多用してくる相手を倒す方法、それはファジイガードなしと相手は絶対に[illegible]としてから立ちガードで少し固まる。つまり、ガードしたあとにすぐに仕掛けずワンテンポおいて固まったところを投げれば良いのである。

これを覚えるとファジイガード後の攻防もおもしろくなってくるぞ。



相手に技を[illegible]



[illegible]しゃがみダッシュ[illegible]



[illegible]

岐阜、期待大だぜ!!



しゃがみダッシ[illegible]

[illegible]をガードできるのだ。



[illegible]下Pの攻防[illegible]あまい[illegible]と思えたぞ。

テクニックを身に付けていないだけの岐阜。それがなくても十分な強さを誇れる。

岐阜は足りない物の数が少ないので、今後かなり期待できる地区の1つだ。

しつこいが、しゃがみダッシュの重要性を理解してほしい。これを覚えることによって間合いの調節、ファジイガードが身に付く。

あとは下Pの攻防をもっとしっかりすれば、もう言うことはなにも無い。岐阜は完璧になれるはずだ。

どうでしたか?岐阜リポート。個人的には一万円ぐらい[illegible]んでみたい土地の一つです。[illegible]毎日が楽しそうな岐阜。[illegible]になると思うぞ。

[illegible]いろいろなものを募集中。この連続攻撃は知らないだろう?や「このゲーセン盛り上がっていい感じ」など、何でも募集しています。

待ってます。(担当)



[illegible]つけるだろう。[illegible]

未だに進化しつづけるVF2・1。その攻略の道は果てしない旅…
じじい、あしたのために。
あしたのためにその1「己を知れ」

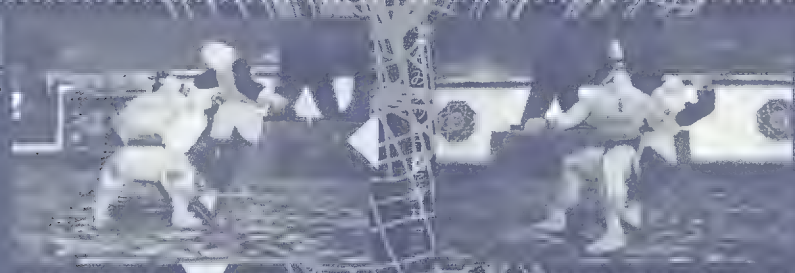
[illegible]

って人や、「家庭用で大体覚えたんだけどアーケードで勝てない」的な人はこれからぜひ読んでもらいたい。

二択にはじまり二択におわる

VF2[illegible]というゲームは極論すれば「二択」のゲームなので、ある程度の基本ができ[illegible]れば、[illegible]ようになっている。[illegible]おさらだ（重量級、アキラ）。[illegible]ポイントを知っていれば、と[illegible]る。

つまりこれはどういうこと



かというと（読みさえ当たれば）最低二回の攻撃でKOできるということになる。

じじいはそういかない。[illegible]

だからアキラ、ジェフリーに対し三回に一回ぐらい勝てれば上々なのか？（プレイヤーのレベルが同じとする）といえば、それはNO。

[illegible]単純二択で進んでいくゲームであるならそれは仕方ないことかもしれないが、実際相手に二択をせまられたとき、そこの二択を回避してこちらの二[illegible]キャラが何であったとしても[illegible]

仮に「実力は同等」[illegible]



[illegible]この「差」は、キャラの差ではなく単に[illegible]じじいだか[illegible]

[illegible]

定技はっか出されてちょっと[illegible]

[illegible]れ、そのアキラ使いが己を見失っての結果ならしょうがない。しかし本当にそうなのだろうか？ムカつくアキラ使いと思われている側の人の攻め[illegible]まいアキラ使いの欠点を見事[illegible]りしていて無敵起きもしてくる。ただ投げが「進歩里膀」[illegible]

[illegible]ーセンでいくらでも見られる。[illegible]コマンド入力さえしっかりできるようになるといずれい[illegible]はしのジャンキーとして認め[illegible]ぜならそのアキラ使い[illegible]意…。反対に[illegible]

[illegible]なるしかない。[illegible]の当てどころをもう一度考え、攻め[illegible]るといえよう。ここで初めてこのアキラ使いはキャラ別



[illegible]のあと君ならどうする？

もし前述した[illegible]じじいでジェフリーに勝ち越せない[illegible]といったケースに同じようなことがいえるとしたら…

[illegible]めを意識しすぎたりコマンド[illegible]

[illegible]差[illegible]と思い込んでしま[illegible]重要なはずの[illegible]

[illegible]何事も冷静に[illegible]

そりゃわかってんだけど、やり方がねえ。エッまたアマジ？

[illegible]かわかったとしても、それを



[illegible]したり結果にあらわず…こ[illegible]なかなかできないのが人間。キャラにあたりたくなる気持ちもわかる（泣）。

そこで普通そういった壁に[illegible]んだ…。[illegible]ここでは無敵[illegible]マネするなら手本となるプレイヤーから盗むとか雑誌を参考にするなどの[illegible]の理由にして[illegible]して[illegible]もの[illegible]残されて[illegible]は一人の力[illegible]



[illegible]うに攻略を立てられないのが現状だと思う。まさに暗中[illegible]。

みんなもっとじじい使えよ！

[illegible]ー！

こうしたことからじじいの弱体化（というよりは他キャラの進化についていけてない）が目立ってきたと考えられ[illegible]。これはキャラ性能[illegible]うんぬん以前の問題なのでちょっと[illegible]。

ここで気をつけてほしいのが[illegible]他キャラの進化にともなう[illegible]かっこいい技の連係などに魅せられて、理にもかなっていないテクニカルな技を[illegible]と。他キャラの巻でフイフイ[illegible]いわれている[illegible]連係は理にかなっているから使われていることを忘れないでほしい。[illegible]



これ[illegible]らはコレっスよ[illegible]

のはあまり期待できない。

そういった[illegible]を無理に[illegible]でもかえって[illegible]ことにもなりかねない[illegible]注意しよう。理にかなう[illegible]と安定技というのは意味が[illegible]。

先程から何度も述べているように大切なのはキャラやプレイヤーの[illegible]攻防と回避のポイント）。[illegible]めてじじいでも他キャラと対等に[illegible]できるはず。

そういったポイントの攻略[illegible]ってもらいたい（ゴメン）。

あと宿題といってはなんだけれども「台湾ステップ」を必ずできるようにしておこう（超重要だよ）。以下次号。

アイヤーッ。

いきなり始まるこのコーナー。
バーチャジャンキーたちの血と汗と涙の物語をここに…

ジャンキーズ ジャングルズ

JUNKY'S JUNGLE

ー第1回ー

担当：[illegible]スタイリー

誰もが目を疑った。いや、彼らを知る者の中には、この結果を予想、あるいは期待していた人もいただろう。しかしそれは予測されていた現実に対し[illegible]ある種の[illegible]によるところが大きかった[illegible]。みんな勝ち[illegible]けの内容や結果にこだわる奴ばかりだ。そういった「精神」を持ち合わせていないはずがなかった。

そしてジャンキーたちは予測されていた現実とは違った[illegible]結果を目のあたりにする。「日本一」の冠は、カリスマになろうとしていた男から[illegible]。

95・9・24マキシマムバトル。この日のジャンキーたちの目的は、鉄人キャサ夫を誰が倒すか、そしてフンファン丸の熱いプレイはどこで見られるか。鉄人たちは[illegible]まれていた。

結果は、キャサ夫以外の鉄人たちは大した見せ場をつくることなく途中で消えていく。安定した勝率を誇る柏ジェフリーは「戦友」でもある前田[illegible]に敗れ、フンファン丸は[illegible]すからのプライドを賭けウ[illegible]

[illegible]ろうか。プライドを突き通した[illegible]ほかの鉄人[illegible]試合後に[illegible]そして自答するものもいた。[illegible]後の鉄人はこのときいったい何を思っていたのだろう。

キャサ夫やフンファン丸に憧れるジャンキーは多い。[illegible]ターに映し出される彼らのプ[illegible]はそれだけ熱く伝わって[illegible]本一」となったZAN兄は[illegible]ZAN兄の優勝という形でひとまず幕を閉じる。数々の思いを胸に抱えつつ。そしても[illegible]大会「アテナ杯」に彼らはマキシマムバトルの回答を求めようとするだろう。ここでキ[illegible]ことになる。

「勝ってほしかった…」

柏ジェフリーの言葉をキャサ夫は幻にしてはいけない。



たかがバーチャ。されどバーチャ。

おやじを倒せ!!

リオン対戦攻略 VS ジェフリー

アッパー、ヒザには注意して、戦えばなんとかなるかも…。

構成：SHO　協力：相ジェフリー

[illegible]ここで今回は[illegible]ジェフリーと[illegible]攻略を書いてみよう。リオン使いの人は見捨て[illegible]読んでみてね。

アッパーに対する知識

[illegible]

リオンの攻撃連携は、ジェフリーのアッパーやヒザにすごく止められやすいのだ。



ヒザで浮かされると体力3分の2は[illegible]

例えば、下Ⓟ、ミドルなどの下Ⓟから始まる連携は、ま[illegible]止められてしまう。アッパーやヒザを[illegible]体力ゲージの3分の2ぐらいは減らされてしまうので超キツイ。これにより、下Ⓟを出すときは、下Ⓟのあとにバックステップで様子を見るのが重要になってくる。

下Ⓟからの連携で後掃腿や[illegible]



八の字ならばアッパーは当たらない。

ほしい。

基本的に[illegible]連携が当たるぐらいの距離で戦うのがベストといえる。

起き上がり

ジェフリーに倒されたときに、どうするかは重要。

たいだい起き上がり無敵を使って、攻撃につなげたいが、ジェフリーは起き上がりにヒザを重ねてくることが多い。このとき、無敵起き後の反撃[illegible]むやみに後掃腿などを出すとスカってしまい、ジェフリーのヒザの[illegible]後に投げが[illegible]なので、無敵起きのあとは相手の動きをよく見ることが[illegible]





相手の動きをよく見るのが重要。こうすれば投げのチャンスだ!!

重要になる。もし相手のヒザがスカったらあわてずに投げをねらおう。

ミドルキックの知識

ヒザには急所カウンターが[illegible]



急所カウンターで倒れる。

次はリオンのミドルキックではなく、ジェフリーのミドルキックを考えてみよう。

ジェフリーの[illegible]ダウン攻撃は[illegible]すれば投げが確定[illegible]下Ⓟの多いリオンに対してジェフリーでもミドルキックを[illegible]

[illegible]らってから考えればいいだろう。

ほかに、ジェフリーのミドルをパ[illegible]ガードするなど[illegible]ステップするときは、しゃがみバックダッシュを使うのがいいだろう。





おやじの攻撃を考えよう

ジェフリー[illegible]

立ちⓅと下Ⓟを多用してくる。

リオンにとって意外とイヤなのが立ちⓅで、ミドルキッ[illegible]

[illegible]られることが多いのでかなりキツイ。

ジェフリーを相手にするときは、下Ⓟを[illegible]の連携[illegible]相手をじらしてやろう[illegible]

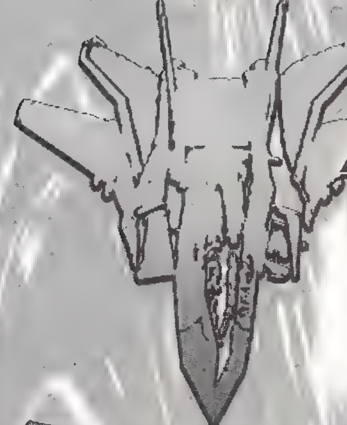


全体的にかなりキツイ戦いになるが、少し距離をおけばなんとかなる。[illegible]

[illegible]に立てば幸いです。

100%を狙え!
攻略パート3

AREA3
キャニオンステージ





SKY TARGET

PART.1
スカイターゲット

©SEGA 1995

じっくり狙える前半は落ちついていき、後半、しっかりよけて100%を狙う! 動き方が悪いとミサイルの雨の中へ…。

担当：ずるずる

AREA3





スタートしてすぐ下方に砲台が2基。中央からロックしよう。



左に砲台が1基。上に撃たせて下に潜り込んで狙おう。

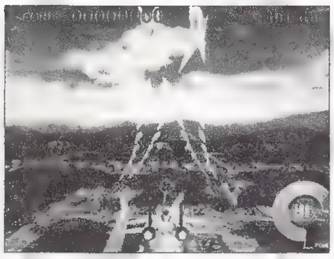


低い位置に砲台が1基。低いところから狙っていこう。

エリア3ジャングルステージ63機で100%!

スタートしたら機首を下げて地上の砲台2基を撃ちにいく。このとき、1基ずつ狙いにいくのは素人っぽいので、ド真ん中を狙って1発で2基ロックしてみよう。

ロックしてミサイルを撃ったあと、上昇すると弾に当たるので、上昇しないようにすること。



スタートしてそのまま真っすぐ飛び、下を向いて一気にロック。

少し山になっている左側に砲台が1基、ロックする前にできるだけ高いところにいて上へレーザーを撃たすようにし、その後、下降しながらミサイルを撃って壊しにいく。



上へレーザーを誘導し、下降して当たらないようにする。

次の砲台は地上にあるので、低空を飛びながらロック、次の砲台は、高いところにあるので同じように上に撃たせてからミサイルを撃ち込む。

レーザーに当たらないよう下降して抜けた先に(地上に)砲台（レーザー×1、バルカン×2）がある。低空から近づいてロックオンしていく。

このとき、できれば少し上昇してから狙いにいくといい。その理由は安全を確保するため、砲台からの弾を撃たせるためだ。

バルカンの弾は問題ないが、怖いのはレーザー。しっかり上に撃たせないと逃げ道がなくなるので注意したい。

砲台を壊しても弾が残っているのですぐに上昇はしない。

すると後方、下から攻撃機が2機現れる。先に現れるのは右側なのだが、このときラインが左にズレているらしく、右側のを撃つのが難しい。後



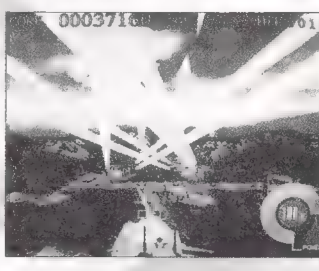
右のレーザー砲台を撃ったらすぐ下降せず、撃たせてからいく。

から現れる左側のから落としていくといい。



右から出現するが、先に左から狙うと落としやすい。

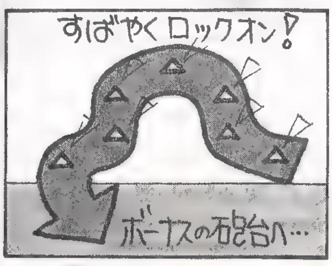
ここで初めて前からの敵が出現する。全部で6機だが、先に右に3機、すぐ左に3機現れる。速攻でロックする。

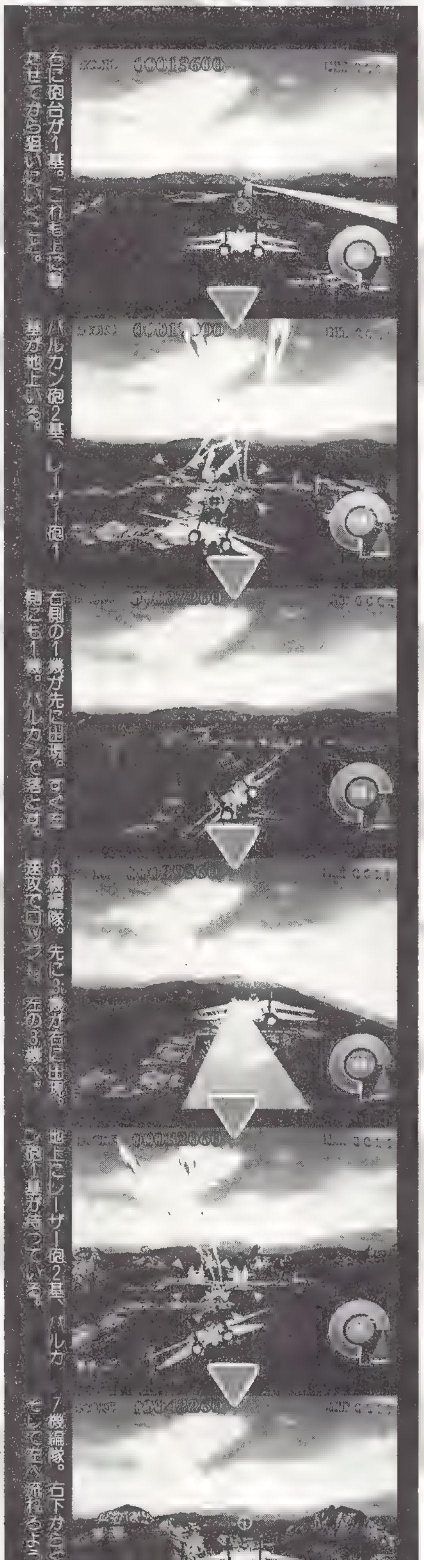


後方にレーザー砲台が2基。しっかり撃たせて、よけきること。

ミサイルを撃たさないよう速攻で倒し、地上の砲台3基を壊したら大編隊へ。

全部で7機、これを速攻で右からロックしていく。



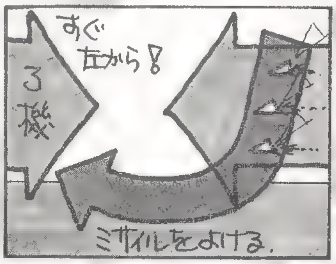


ロックし忘れが絶対にないようにして7機をロックしたら、左下にあるボーナス砲台を撃ちにいく。これを撃ったら前方からのミサイルをよけるため、下から右、右から上へぐるりと回り左上へ動き、大量のミサイルをよけきる。

ミサイルが画面上からすべて消えるまできちんと動いておく。少しでも止まってしまうとしっかりホーミングしてくるので気を抜かないで動くこと。

次の展開は3機ずつ画面を横切るものだ。

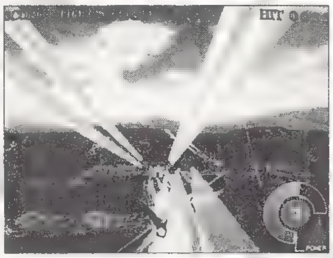
まず先に右から3機。これを上からロックし、左へ移動したら、そこに出現する左からの3機を下からロックして撃墜していく。



左右からの編隊を落とした先には、砲台が3基（レーザー×2、バルカン×1）待っている。レーザー砲台がいるので、少し上へ振ってから下降するようにし、上へ撃たせてから下へ回って壊せるようにしたい。

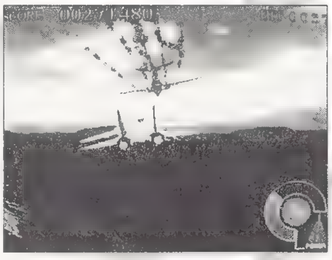
レーザーが画面上から完全に消えるまで超低空で飛ぶようにする。

このあと急ぐ必要はないので、じっくり下から上へ上昇して次の爆撃機を待とう。



ここも同じく撃たせてから撃ちにいくようにする。

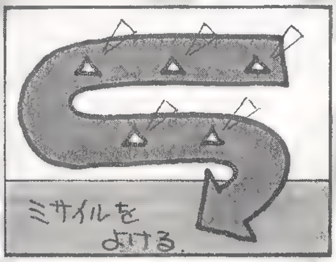
ここで上から2機爆撃機が出現する。この2機とも機体中央部をバルカンで狙ってバルカンのみで撃ち落として稼いでいく。2機目の爆撃機で手こずったらミサイルも使う。



しっかり機体の真ん中を狙って撃つ。効率よく当てて時短せよ。

爆撃機2機を落としたらW形の編隊が出現。ここからボスまでかなりの修羅場となるのでしっかり動くこと。

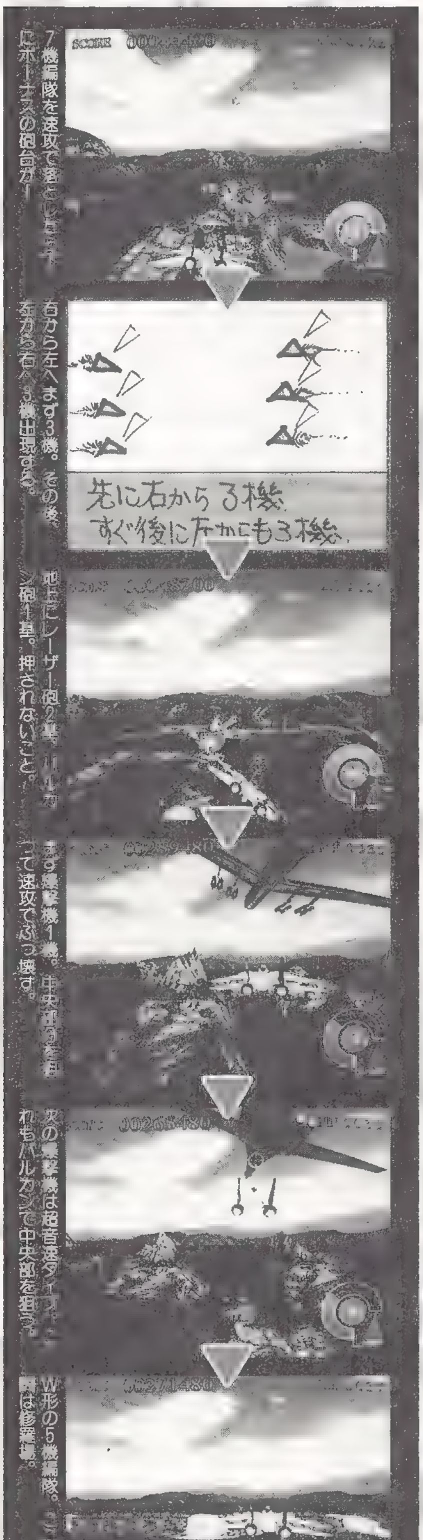
W形の編隊は、まず上の3機を右から左へ、すぐ下へ移り、下の2機を左から右へ動き、ロックしていく。



5機をロックして右へいったら下を回ってミサイルをよけつつ左へいく。すると次の6機編隊の先に出現する左の3機の前に出られる。これをロックし、右へ動くと、残りの3機がロックオンできる。

再度右から下を回って左へ回り、しっかり相手からのミサイルをよけるようにする。

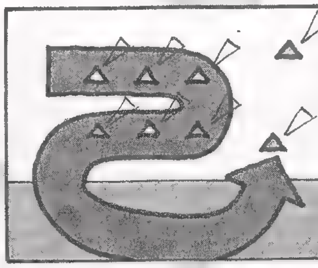
相手からのミサイル攻撃は速攻で少なくすることができる。その方法とは、出現位置を覚え、出現と同時にロックし撃っていることができればいい。成功させるために、常にミサイルを撃っているといい。ロックしてからでは少し遅れる。でも早いほうがいい。





6機編隊。先に左から。ミサイルをよけきってから狙うぞ。

上の3機を右から、下の3機を左からロックしていき、次の4機の先に出現する右の2機からロックできるようにする。この間、止まらない。



4機しっかりロックしてミサイルを撃ったらボスまで相手のミサイルをよけまくるのみ。当たるな〜っ!

エリア3 ジャングルステージ「フランベルジュ」

さてエリア3、ジャングルステージのボス「フランベルジュ」との戦闘へ。

ボスのデモが始まり、少しでも早く倒そうとキャンセルしたくなるが、このボスの最初の展開でレーザーをくらうことがあるので、ここはがま



ボス戦スタート。最初はレーザー砲台を狙う。絶対壊すこと。

そして、そのレーザーの発射される砲台をじっくり見てからロックし、撃たれる前に壊せるようにする。

そのレーザー砲台は、本体の上のほうにあるので、上部にある砲台を中心にロックしていくようにする。



カタパルトから発進する敵機を1機ずつロックしていく。

ボスを追い越していくと前方へ艦載機が発進していく。



横から攻撃!相手の攻撃も激しい。しっかり上下によける。

全部で4機。しっかりロックして逃がさないようにする。

これが終わると、ボスの右側へ回り、ボスを横から見る形になる。

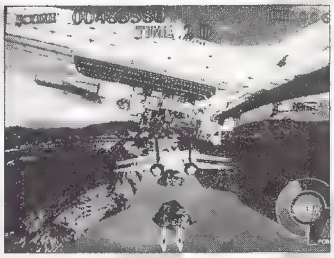
するとボスから一斉攻撃が始まる。これを上、下と動き、弾を誘導しつつ砲台をロック、もちろん後部の弱点も狙う。



下を抜けるとき、弱点をガンガン撃つ。早いとここで壊れる。

どんどん近づき、どんどん壊していく。下を抜け、反対側に出たときボスが倒せるといい。

これで63機、100%だ!





6機編隊。先に左の3機が出現。すぐ右の3機も出現する。

長方形の形で6機編隊が出現。ミサイルをよけつつ狙う。

4機編隊だが、1機ずつ現れるのであわてず狙いにいくこと。

エリア3のボス登場。レーザー砲台の撃破が最優先だぞ

「超マニア向け講座」復活!?

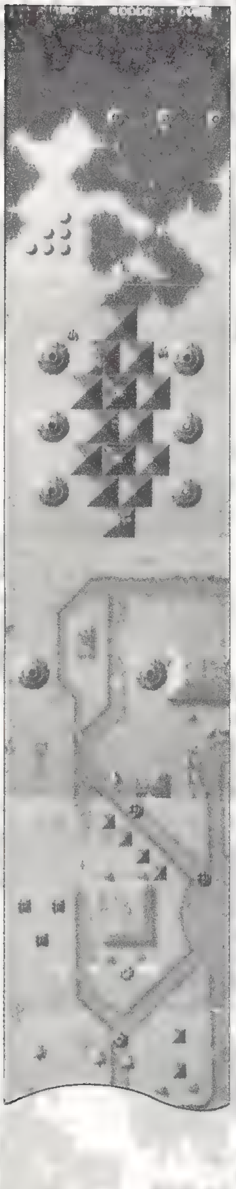


ナムコクラシックコレクションVol.1

©ナムコ

ゼビウス攻略最終回はエキストラエリア特集でシメるぞ。

担当：今年こそ変わらなきゃ！立衆多





必ず読んでね！注意事項etc.…

攻略に入る前に、いくつかの注意点を指摘しておこう。まずエキストラエリアへと進むための条件から復習しよう。

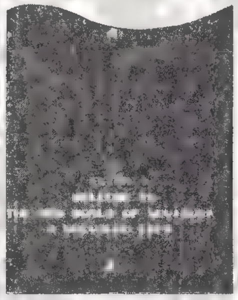
●エリア1
16エリアを1コインでクリアする
●エリア2
直前までをノーミスでクリアする
●エリア3
16エリアすべてのソルを出現させている

以前にも書いたけど、コンティニューは絶対に許されない。また、クリアした次のエリアに入る条件満たしていない場合は、そこで強制ゲームオーバーとなってしまう。

このとき、クリアボーナスとしてエリア1なら30万点、エリア2は50万点、そしてエリア3だと100万点が加算される（残機は一機一万点）。

そして攻略上最も重要なことは、3エリアとも・ノーミスで抜けることである。特にエリア1や2で死んでしまうと、**どんな空中物が出現するかわからなくなってパターン化できなくなってしまうのだ！**

なので以下の攻略はノーミスで進むことを前提に書いてあるから悪しからず。



AREA 1

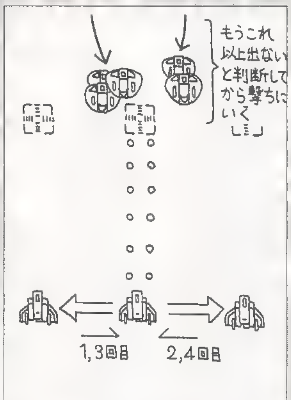
AREA 1

開始直後のテラジを確実に破壊するか、反転させて上へ逃がす。1機たりとも背後に回らせてはいけない。

この「テラジ誘導」を失敗すると、アイテム取りまでのパターンがすべて狂ってしまう。また、アイテムをすぐに取りにいくとブラグザカートを撃てなくなるから、くれぐれも欲張らないように。

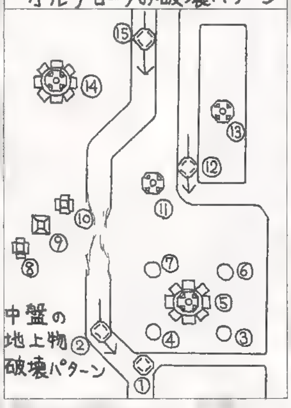
もしここでアイテムを取れなくても、後半にまたチャンスがあるから大丈夫。ここは生き残れさえすればよし、だ。

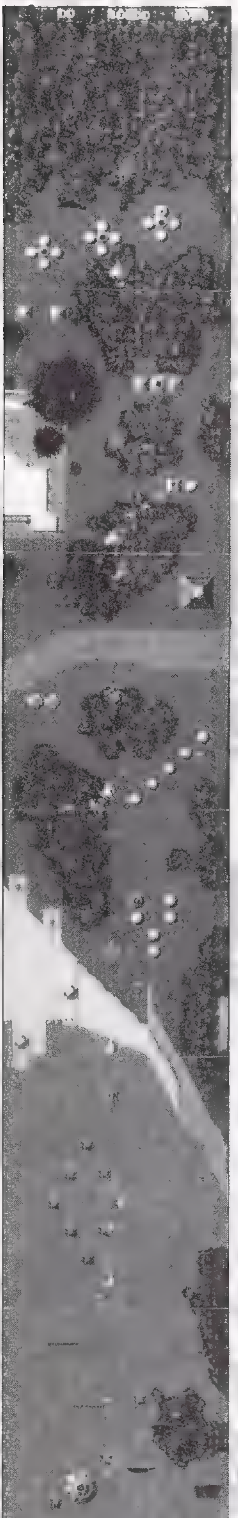
このあとは空中物中心の攻撃になる。特に注意したいのは、最初に出現するフロッサー。破壊するとソルバルウに

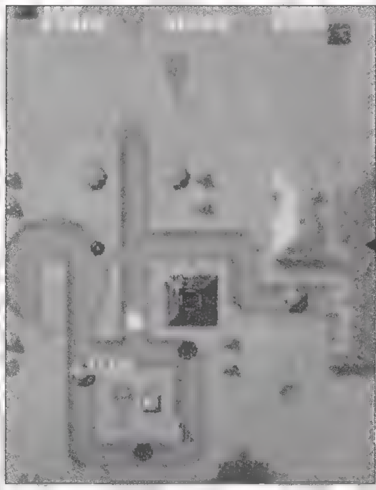




ガルデロータの破壊パターン



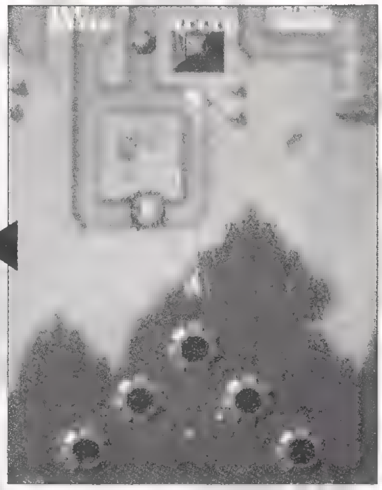




プラグザカートの攻撃が終わる頃にさりげなく取ってパターン完成。



アイテムを出現させたらすぐに下がってプラグザカートを撃とう。

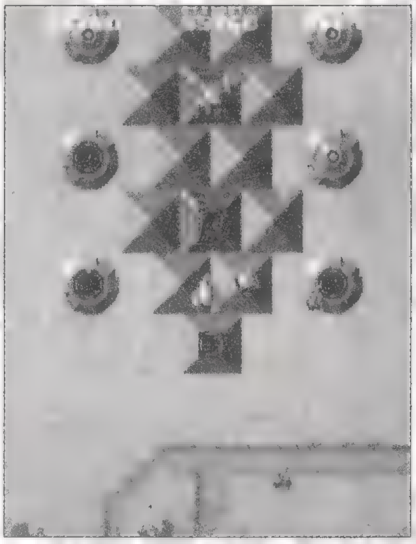


タルケンを素早く一掃してドモグラムを破壊する。

向かって1発撃ち返し弾を出してくるからだ。ドモグラムを1、2機逃がしてもいいので、フロッサーは必ず次の空中物が出現する前に全滅させよう。

終盤はガルデロータと、エキストラエリアにだけ登場するギャルボスとの複合攻撃。安全策でいくならガルデロータだけを狙い、稼ぐ人は左右どちらかのギャルボスをどんどん撃とう(1機1000点)。パワーアップも忘れずに。





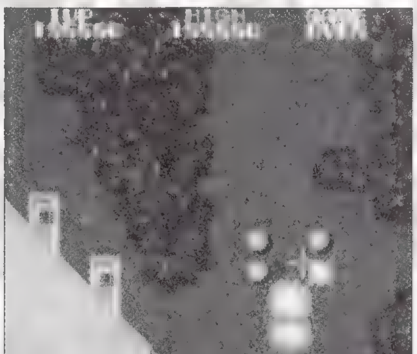
2個目よりも1個目のほうが回収しやすい。覚えておこう。

AREA 2

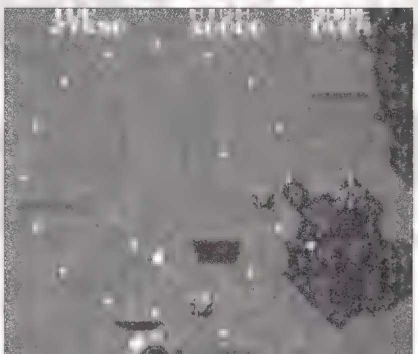
最初の空中物の攻撃が終わってから、海が見えるまでに登場する地上物はすべて前倒しする。

次はバキュラとフロッサー、さらにザカートとタルケンの複合攻撃。終わったらすぐにアイテムを出現させてガルデロータを破壊し、画面下で待機しよう。直後にガルザガー

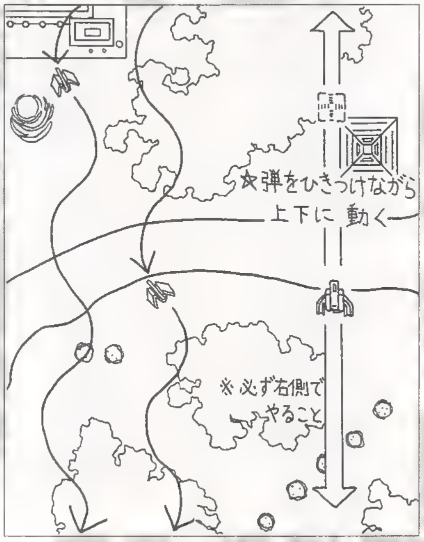
AREA 2



このログラム群は、全滅させることが必須条件だ。



運が悪いと絶対に破壊できない。つらいよ〜!



トが飛んでくるからだ。

向こう岸にたどり着くと、ドモグラムとジアラ、ザカート、さらにテラジの複合攻撃が待っている。

ここは空中物を優先して撃つ。ドモグラムは逃がしてもいいから、次にログラムが集中する画面右側に早く移動することがポイントだ。

次のギャルボス地帯は図のように右側でひたすら攻撃をかわそう。あとはバーラ以外の地上物を前倒ししてクリアだ。

AREA 3

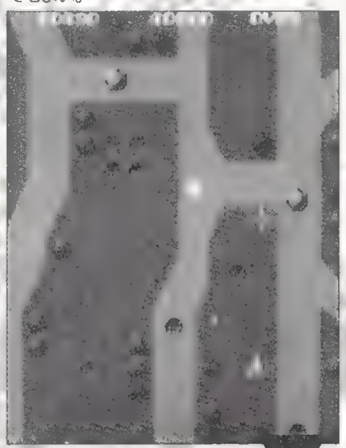
序盤の地上物破壊は必ずパターン化しよう。ポイントとなるのは写真の2カ所で、いずれも右側へと動くドモグラムを逃がすことである。

理由はログラム破壊を優先させるため。それ以外の地上物はすべて出現順に破壊していけばよい。

川を越えるとギドスパリオ、フロッサー、テラジがたて続けに登場。特にテラジにだけは絶対背後をとらせないように。地上物はデローダさえ破壊できればもう勝ったも同然だ。

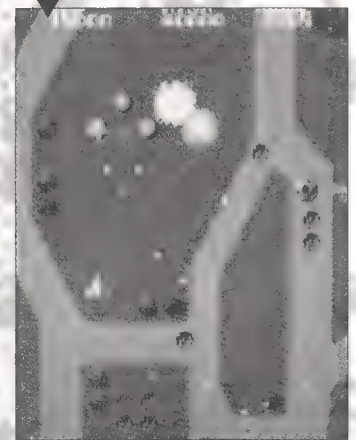
テラジの攻撃が終わると、楽しい楽しい「得点稼ぎアワー」の時間が待っている。アイテムが4個もあるし、おまけにギャルボスは1機1500点！

そしてガルデローダ6基を忘れずに前倒しすると、パーフェクトプレイというメッセージが表示され、真の全面クリア達成となる。



ここは余裕があれば右のドモグラムを狙ってもよい。





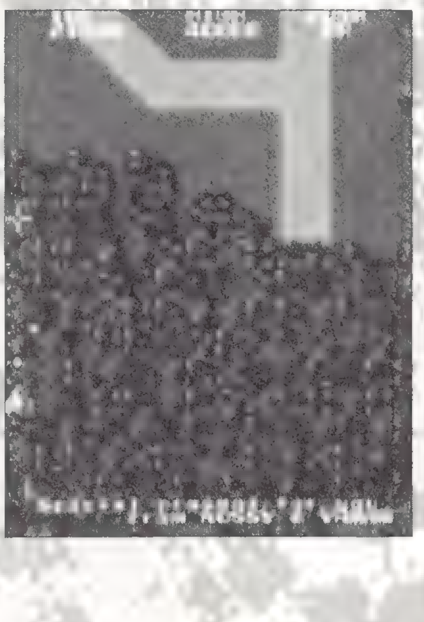
順番はどうでもいいから、必ずログラムを全滅させろ！

ちょっとひとこと

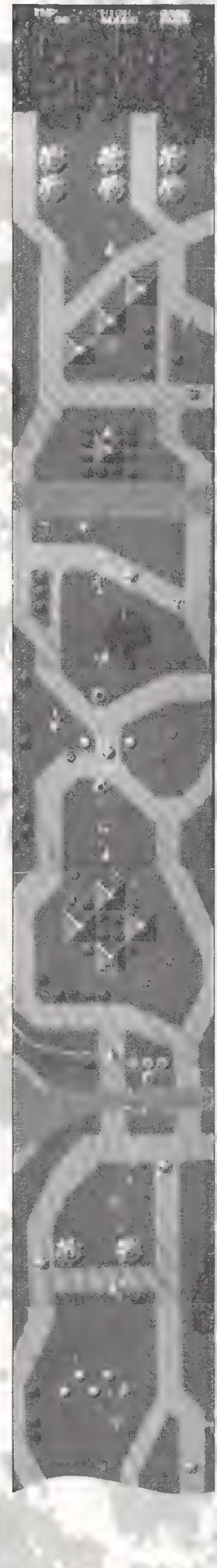
「エキストラエリアなんて行けっこない！」というアナタのために、いつでも「マニアモード」という隠しエリアへ行く方法を教えよう。まずゲームスタート直後に右端へ移動してブラスターを撃ち続ける。あるポイントにブラスターが命中すると、オリジナルゼビウス製作スタッフに捧げるという意味のメッセージが表示される。次にソルを2本出してエリア1をクリアしたらすぐに左端へ移動し、再びブラスターを撃ち続ける。成功するとマニアモード突入のメッセージが表示され、今までの想像を絶する戦いが始まる。



ギャルボスは高速で動くが弾は撃たない。ガッポリ稼げ。



このメッセージが出れば成功。あとはやってからのお楽しみ！



AREA 3


ゲーセンの興奮をそのままに！
セガサターン
VF2を本モノ
ゲーセン筐体で
プレイ可能!!
超マニア向けマシン
FB
ゲーセンの筐体でサターン、プレイステーション、
3DOがプレイできる超ゲーセンマシン
●鮮明画像
●取付けカンタンどなたでもOK
●1/2畳のスペースがあればゲーセンと同じ
●VFシリーズ（32ビット・サターン系）ならすべて対応
※家庭用・マニア向け基板です。
1月末発売
48,000円
（税抜価格）
VF2アーケード
基板の場合
筐体
+
中古
ソフト
150,000（中古）
400,000
計550,000円
FB01なら
こんなにおトク！
FB01の場合
筐体
+
FB01
+
サターン
+
ソフト
150,000(中古)
48,000
25,000
6,000
計229,000円
セットは簡単
即ゲームOK!
筐体
ソケットオン
FB01
サターン
同時発売
FB02→プレイステーション
FB03→3DO
支払方法
◎代金着払　ヤマト代引システム：PM4:00まで受け付ければ翌日はお手元へ
◎銀行振込　振込先：ダイヤモンドコーポレーション㈱　第一勧業銀行新浦安支店　普通口座 1278848
◎現金書留　ダイヤモンドコーポレーション㈱ 下記の住所までお願いします。
申込方法
ダイヤモンドコーポレーション㈱
〒279 浦安市東野2-2-26　TEL. 0473-55-3968 FAX. 0473-53-5951　14：00～22：00　年中無休

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720

〒151 東京都渋谷区代々木1-45-28
資料請求は、お気軽にお電話下さい。

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

［初心者コース］

■プログラミングの経験の無い方向け
Aコース

■BASICをマスターした方向け
Bコース

■プログラミングの経験の無い方向け
Cコース

［経験者コース］

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

■サウンドコンポーザーコース
■サウンドドライバー作成コース

1 2 3 4

Edit

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)	単科	月・木曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00	ゲームコンピュータグラフィックコース、ゲームキャラクターデザイナーコースの2つのコースがあります。

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です(1、2 3年コース)	単科	月・木or火・金曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00	ゲーム企画コース、ゲームシナリオコースの2つのコースがあります。

サウンドクリエイター養成講座

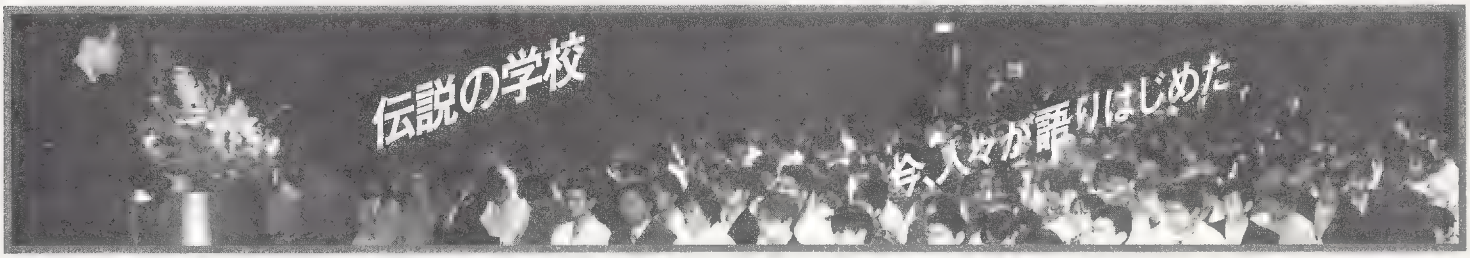
全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望者の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM 1:00～ 4:00 PM 6:30～ 9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

Mac-マルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。	単科	月・木or火・金曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00	サウンドクリエイトコース、マックプログラミングコースの2つのコースがあります。

※ゲームデザイナー養成講座には、全日制のほか、週2回の単科コース、土曜日週1回の単科コースも毎月開講されています。

単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。



1996年4月生学校見学会実施中!





◆真実の勝利◆

当学院卒業生第1号、高橋君、佐々木君です。
ゲームデザイナー養成講座全日制1年コース本年3月卒業です。
卒業後、直ちに就職活動開始1週間後、
ゲーム会社に応募（1社目）一発合格しました。現在勤務中。

たった1年でもゲーム会社に就職させることができる当学院のすごさが伝説化しつつあります。

'96年3月生願書受付中!

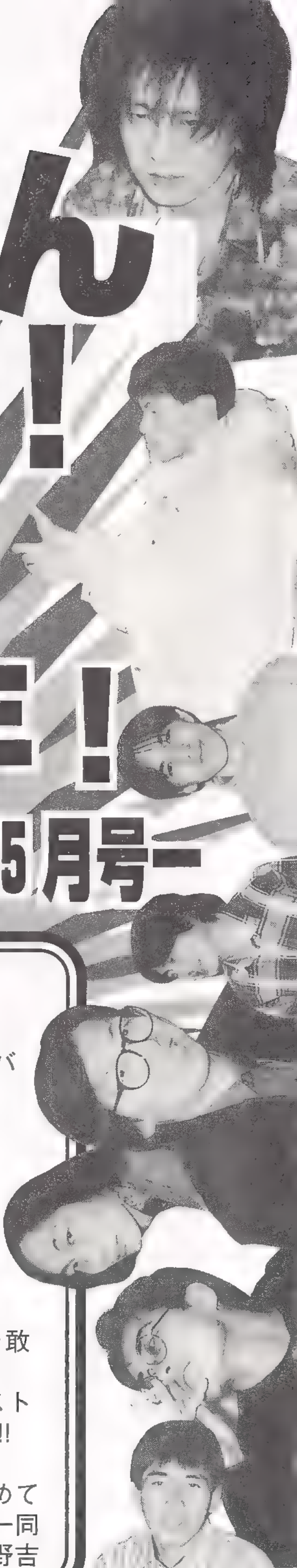
◇全日制1年、2年、3年コース
月曜日～金曜日
AM10:00～PM4:00

◇単科コース
月曜日と木曜日又は、火曜日と
金曜日の週2回又は、土曜日の週1回
平日コース　PM6:30～9:30
土曜コース　AM10:00～PM4:00

読者のみなさんありがとう!!
おかげさまでゲーメスト10周年！

―ゲーメスト創刊は1986年4月18日発行、5月号―





おもえばなが～い道のりだった～～なんて言ってる場合じゃない。
さっそく感謝の心をこめて、パワフル企画連発だ!!

■ゲーメスト本誌は斬新かつ大型企画掲載開始だ！
まずこの号で、カプコンのストIIシリーズの総指揮者：岡本吉起氏とセガのバーチャの生みの親：鈴木裕氏との大型対談。

★これから続々といろんな企画が発動する！

■超大型プレゼントを連発！
■ニューマルゲ屋号を作ろうよ！デザイン＆愛称も募集だ！
■ゲーム大会を大々的にやろう！
■10周年記念グッズを作ろう！
■「ぜんじ本」!?を発行するぞ！編集長10周年目だ！
■マルゲ屋大感謝セールを決行！

などなど読者のみなさんのご意見をもとにゲーメスト10周年記念イベントを敢行するぞ！
ゲーメストを中心に兄弟誌のゲーメストＥＸ、コミックゲーメスト、ゲーメスト10年間の感謝を一挙に爆発させるのだ！もう、ゲーメストから目が離せない!!

感謝をこめて
ゲーメスト編集部一同
実行委員長　林野吉

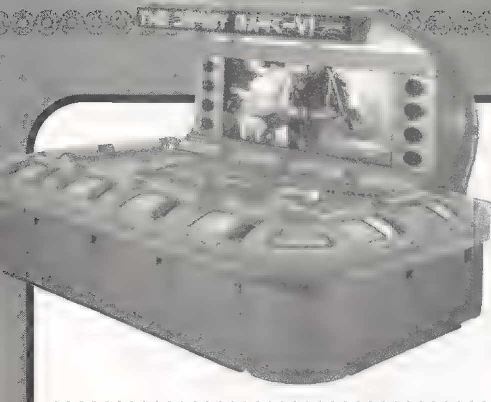


特集

AOUショー目前、なので メダルゲーム

毎年2月に開かれるAOUショー。出展されるゲームはなにもビデオゲームだけじゃない。ゲームセンターで見過ごされがちなコインゲームを少しばかり集めてみた。会場で見かけたらプレイしてみるってどう⁉

担当 フニョ野口



シグマ

ついにゲームもここまで来てしまった ザ・ダービー・マーク・Ⅱ

競馬場の興奮をそのままに。

もう、**競馬場に行く必要はない?**

このザ・ダービー・マーク・Ⅱ、既存の競馬ゲームと違うところがたくさんあり、まず、

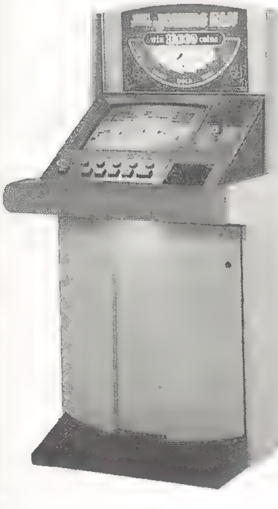
●コースの環境が変わる

距離が1600Mや2400Mに変化すれば、馬場のほうも良馬場、やや重馬場、重馬場、不良馬場と変化する。馬場の状態が悪ければ大穴が来るかも?

●「流し」「ボックス」買いが簡単に

流しとは1−2、1−3、1−4というように1頭の馬を軸に買う賭け方のこと（この場合は1番を軸にしている）。こういうときザ・ダービー・マーク・Ⅱでは、まず、流しボタンを押し1、2、3、4、と押すと上記のような賭け方ができる（一番最初に押したボタンが軸になり、軸は一点のみ）。また、ボックス買いとは1−2、1−3、2−3といった賭け方のこと。この場合はボックスボタンを押し、1、2、3と押せばいい。実に簡単。

他にも溝のないコースを馬がリアルに駆け抜けるオープンコースのこのゲーム、見た目も綺麗だし、ショー会場で見かけたらぜひベットしてみてくれ。



シグマ

5種類のポーカーが1つの筐体に収まって登場! MULTI POKER JOKER'S FAN

ポーカーゲームって1種類じゃないの知ってた?

このゲームに入っている5つのゲームを説明しよう。

●ジョーカーズ・ワイルド

ジョーカーが1枚入っている、いわゆる普通のポーカー。

●ジョーカーズ・ダブル

このポーカーはジョーカーを含めた役で勝つと配当が倍になる。

●ツインジョーカーズ

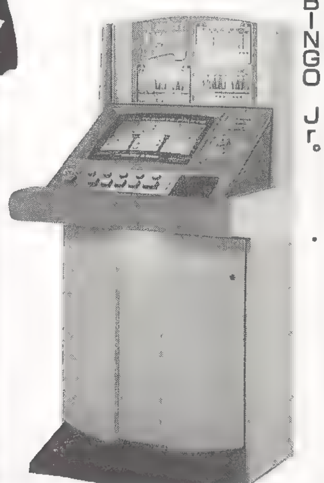
ジョーカーが2枚になったジョーカーズ・ワイルド。

●ジョーカー・エニシング

ジョーカーが手持ちのカードに含まれていれば、役ができていなくてもベット枚数分の配当を得ることができる。

●セブンズ・ワイルド・プラス

何とジョーカーが5枚も入っている。非常に役ができやすいので初めての人にはオススメだ。



シグマ

ギャンブルといったらやっぱりスロットマシンだよね MULTI 8 WAYS FRUITS

ビデオスロットの最新バージョン登場。

このMULTI 8 WAYS FRUITS、3ゲームが1つにまとまっている。

●SPECIAL

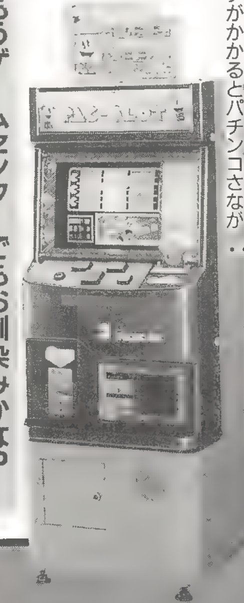
ノーマルなスロットマシンにプラスして、ベット枚数に応じて有効シンボルが増えるANY SYMBOL BONUSがついている。

●BINGO Jr.

特定のシンボルの並び方によって配当が変わるビンゴボーナスがついたゲーム。

●SUPERIOR

SPECIALゲームにプラスして、ジョーカーシンボルがオールマイティーとして使用できる。SPECIALのちょっと豪華版。

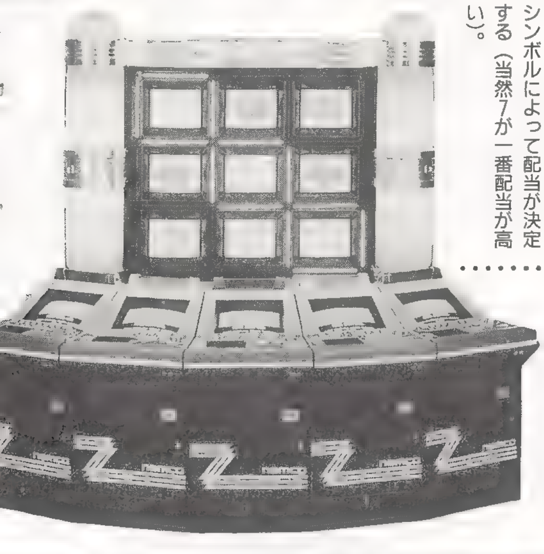


ナムコ

もう、見てもらえばわかるでしょ PAC SLOT

パックマンがキャラクターとして使われているスロットマシンだ。

3ベット方式の3ラインスロットマシン。特徴的なのは初めに3ラインあるうちの左右2ラインが先に止まり、最後に真ん中のラインが止まるというところ。そして、リーチがかかるとパチンコさながら数種類のリーチが用意されている。ノーマルリーチのほかに、スパークリーチ、ブラインドリーチ、スローリーチがあり、リーチでの興奮を一層盛り上げてくれる。



ナムコ

もうゲームセンターでもお馴染みかな? ZELOS

勝ちたければとりあえず8枚ベットしなきゃ。

ベット可能な有効ラインは全部で8ライン。それぞ20枚までベット可能。つまり、最高160枚までベットできるということだ。

迫力のマルチディスプレイは9画面あり、それぞれがスロットマシーンのリールになっている。ライン上に揃ったシンボルによって配当が決定する（当然7が一番配当が高い）。

賭けたラインが当たりとなれば、ダブルアップゲームに挑戦できる。このゲームは画面上に表示されたシンボルよりも、自分の選んだシンボルのほうが高ければ配当が倍になる。

コナミ

競艇のコマーシャルに出ているのは岡本夏生、では競輪のコマーシャルは？

HYPER KEIRIN

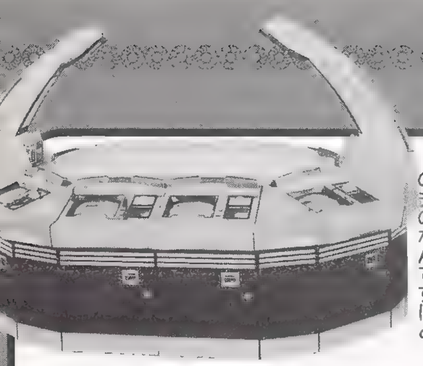
選手の名前がわかるあなたはギャンブラー。

最近、中村あずさのコマーシャルで人気が出てきた競輪。その競輪を題材にしたゲームが登場した。

このハイパー　ケイリンの売りは何といっても実在のS級1班（日本競輪界の頂点）に登録されている選手54人を使用。選手名からその選手の出身地、年齢、得点、第何期の選手なのか（実際の競輪ではかなり重要なことらしい。プロテストに合格した年のこと）が表示されるという凝りよう。それに、出身地によって走るラインが違うという本物さながらのことまで教えてくれる。

ベットモードは今までの複式に加え単式（複式は選んだ番号が1着と2着になればその順番は問わない。が、単式1着2着の順番まで当てなければイケナイ。当然単式のほうが配当が高い）が選べる。

もう、ほとんど「競輪」そのものなんですけど。



コナミ

どのビンゴを選ぶかはプレイヤー次第

TRIO DE BINGO

ボールが大型ルーレット盤の中を跳ね回る。

プレイヤーが4種類のゲームを自由に選べるのが特徴。

●ラインビンゴ

いわゆる普通のビンゴ。縦、横、斜めいずれか1ライン揃えばビンゴ。

●エリアビンゴ

このゲームを選ぶとプレイヤーモニターに映されたビンゴカードが6種類にエリア分けされる。ボールによって選ばれた数字の合計が一番大きいエリアに賭けていれば勝ちとなる。

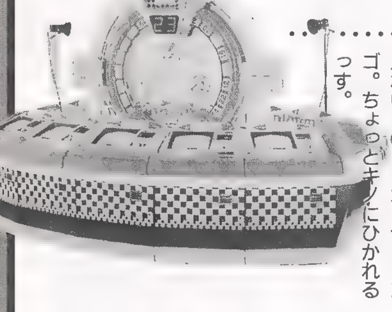
●キノ

プレイヤーはまずビンゴカードで数字を指定する。その指定した数字とボールによって選ばれた数字が一致すれば当たりとなる。一致した数字が多ければ多いほど配当が高くなる。

●マルチカード

5枚のビンゴガードを同時に進行できる。早くビンゴできたほうが高配当となる。

パッと見ビンゴゲームに見えないこのトリオ　デ　ビンゴ。ちょっとキノにひかれるっす。



競馬好きな人はやらねば

G-I Classic

競馬をまったく知らない人でも名前だけは知ってる、てな名前がいっぱい。

天皇賞、有馬記念といった名前をニュースなどで聞いたことある人も多いのでは。このゲームはそういった実名のG・I、G・II、G・IIIレースを再現している。レースごとに内回りだったり外回りだったり、右回りだったり左回りだったり。

テレビでレースを盛り上げている実況中継もついていて盛り上がること必至。

プレイヤーの前に設置されているモニターには競馬新聞まで表示されるという親切ぶり。ベットモードは、単勝に始まり枠番連勝複式、そして当然ながら馬番連勝複式まで備えている。

出走している馬の名前も結構面白くてよさげなゲームだ。



コインドロップゲームにスロットマシーンをプラス

PLEASURE CASTLE II

コインゲームの定番。

コインゲームをやったことがない人はまず、こういうゲームから始めましょう。

この、プレジャーキャッスルII、コインドロップゲームにプラスして、スロットゲームがついている。左右に動くスルーポイントにコインを通すとスロットゲームがスタートする。はずれてもそのはずれた枚数はボーナスにストックされ、このストックは、6個ある宝物ランプを点灯させることにより払い出される。



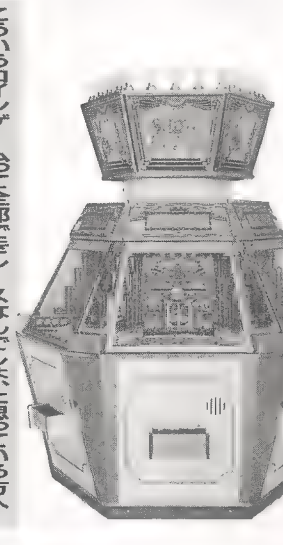
誰でも一回はやったことがあるんじゃないかな、こういうコインドロップゲーム

SHOW REVUE

もう、コインを落とせばいいだけじゃなくなってきたのだ。

見た目が非常に豪華なこのSHOW REVUE、トビラの奥に隠れている車（古いアメ車？）が印象的だ。

遊び方はいたって簡単。上からコインを落とし、下のコインを押させばいい。そのほかにトビラの上を左右に動くスルーポイントをコインが通過すると、ルーレットが回りだし止まった数字の枚数分とビラの中にコインを蓄積していく。貯まったコインはルーレットで「オープン」に止めると車がコインを押し出してくる。コインを大量にゲットするチャンスだ。



ナムコ

こういうコインゲームって全部できレースなんでしょ、と思っている方へ

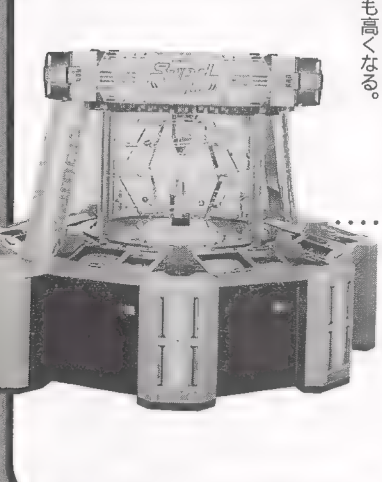
SPIRAL FALL

100%の偶然が生み出す興奮！

まずゲーム内容の説明から。上から回りながら落ちてくるボールは赤、青、黄の3種類。毎回それぞれのボールの数が違う。ようは自分の前に設置されたポケットに何色のボールが何個はいるかを予想するゲームなのだ。自分のポケットにたくさんのボールが入れば配当も高くなる。

その他にそのボールが横に並んだり、縦に並んだりするとボーナスが得られる。

ルール自体非常にわかりやすい(やってみるのが一番いい)ので、カップルや女性にもオススメだ。



ナムコ

NEO·GEO® 通信販売 SNK® 代理店

全国に宅配いたします

NEO·GEO

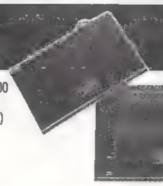


● ネオジオCDZ ➡ TEL特価

● ネオジオCD 定価¥49,800 ➡ ¥27,800 (税込¥28,630)

● リアルバウト餓狼伝説 定価¥8,800 2/23発売 ➡ ¥6,980 (税込¥7,190)

● サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	定価¥8,800 ➡	¥6,980	(税込¥7,190)
● ソニックウイングス3	定価¥7,800 ➡	¥5,806	(税込¥5,980)
● 超人学園ゴウカイザー	定価¥7,800 ➡	¥5,806	(税込¥5,980)
● ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	定価¥8,800 ➡	¥6,408	(税込¥6,600)
● パルスター	定価¥8,800 ➡	¥6,408	(税込¥6,600)
● ワールドヒーローズパーフェクト	定価¥8,800 ➡	¥6,408	(税込¥6,600)
● ネオジオCDスペシャル	定価¥3,800 ➡	¥2,893	(税込¥2,980)



☆ネオジオ本体 定価¥48,800 ➡ ¥22,800 (税込¥23,480)

新製品



● リアルバウト餓狼伝説 定価¥34,000 ➡ TEL特価

特価



● サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 100本限り 定価¥32,000 ➡ ¥12,427 (税込¥12,800)

新品CDソフト激安在庫大処分!! (各50枚限り)

オール ¥1,980 (税込)
● ファイターズヒストリーダイナマイト ● ゴーストパイロット ● ファイヤースープレックス ● ASOII ● サイバーリップ ● ラストリゾート ● ナムー1975 ● ロボアーミー ● サッカーブロール ● ビューポイント ● ニンジャコマンドー ● ニンジャコンバット ● バーニングファイト ● ジョイ・ジョイ・キッド ● ラギ ● ミューテイションネイション ● 得点王 ● 得点王2 ● トッププレイヤーズゴルフ ● ベースボールスターズ ● キング・オブ・ザ・モンスターズ2 ● 2020年スーパーベースボール ● パワースパイクスII

オール ¥2,980 (税込)
● ワールドヒーローズ2 JET ● 戦国伝承 ● 戦国伝承2 ● リーグボウリング ● 餓狼伝説2 ● ライディングヒーロー ● フライングパワーディスク ● ダンクドリーム ● 風雲黙示録 ● 麻雀狂列伝 ● 真サムライスピリッツ ● ザ・スーパースパイ ● ラリーチェイス

オール ¥3,980 (税込)
● 餓狼伝説 ● 餓狼伝説3 ● ベースボールスターズ2 ● 痛快ガンガン行進曲 ● 龍虎の拳 ● 天外魔境真伝 ● フットボールフレンジー

オール ¥4,480 (税込)
● 雀神伝説 ● クロススウォードII

オール ¥4,980 (税込)
● トップハンター ● 得点王3 ● ギャラクシーファイト ● 龍虎の拳2

オール ¥5,980 (税込)
● ダブルドラゴン

● 龍虎の拳外伝(仮題) 予約受付中!!

新製品 ● まる子デラックスクイズ	定価¥29,800 ➡	¥23,107	(税込¥23,800)
新製品 ● ビッグトーナメントゴルフ	定価¥29,800 ➡	¥23,107	(税込¥23,800)
● ソニックウイングス3	定価¥29,800 ➡	¥17,282	(税込¥17,800)
● パルスター	定価¥32,000 ➡	¥23,107	(税込¥23,800)
● 真サムライスピリッツ	定価¥29,800 ➡	¥2,893	(税込¥2,980)

パーツ NEO·GEO/NEO·GEO CD共通(税込)

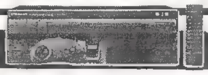
● ファイティングスティックNEO II	定価¥5,980 ➡	¥4,980
● コントローラープロ	定価¥3,900 ➡	¥3,620
● ネオジオCDコントローラー	定価¥1,800 ➡	¥1,670
● RFコンバーター	定価¥2,600 ➡	¥2,600
● RGBケーブル	定価¥2,200 ➡	¥2,200
● モノラルAVケーブル	定価¥1,200 ➡	¥1,200
● ネオジオ用アナログRGB/SユニットX NEO-1	定価¥7,600 ➡	¥6,980
● メモリーカード(ネオジオ用)	定価¥3,300 ➡	¥2,980

中古コーナー(税込)

機種	タイトル	販売価格
ネオジオCD	● ネオジオCD(限定モデル)	¥24,800
	● ネオジオCD本体	¥19,800
	● 真サムライスピリッツ	¥1,980
	● ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	¥1,980
	● 餓狼伝説3	¥2,980
	● 龍虎の拳2	¥2,980
	● 天外魔境真伝	¥2,980
ネオジオ・カセット	● ネオジオ本体	¥11,800
	● リアルバウト餓狼伝説	TEL
	● サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	TEL
	● ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	¥19,800
	● ソニックウイングス3	¥15,800
	● 超人学園ゴウカイザー	¥19,800
	● 天外魔境真伝	¥15,800
	● 風雲黙示録	¥12,800
	● 餓狼伝説3	¥9,800
	● ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	¥9,800
	● 龍虎の拳2	¥3,980
	● 真サムライスピリッツ	¥1,980
	● ワールドヒーローズ2	¥1,980
	● 餓狼伝説2	¥980

※その他セガサターン・スーパーファミコン・中古多数あり!
※中古の価格は変動しますので、必ずTELにてご確認下さい。

LaserActive



シングルパック ★本体+{MEGA-LDパック または LD-ROM²パック} ➡ 超特価 合計定価¥128,800 ¥36,800 (税込¥37,800)

ダブルパック ★本体+{MEGA-LDパック + LD-ROM²パック} ➡ 超特価 合計定価¥167,800 ¥52,800 (税込¥54,380)

◎各パックのバラ売りもOK! 各¥17,800 (税込¥18,330)
● 3Dゴーグル(アダプター付) ¥13,398 (税込¥13,800)

専用高画質ソフトも格安ご奉仕! このレーザーアクティブでしか楽しめない

MEGA-LD対応ソフト(税込)

● I WILL	¥1,980
● ピラミッドパトロール	¥1,980
● グレートピラミッド	¥1,980
● ロケットコースター	¥1,980
● ザッピング殺意	¥1,980
● バーチャルカメラマン2	¥1,980

LD-ROM²対応ソフト(税込)

● ヴァジュラ	¥1,980
● 3Dミュージアム	¥1,980
● クイズ エコノザウルス	¥1,980
● 悪魔の審判	¥1,980
● マンハッタンレクイエム	¥1,980
● 美リュージョンコレクション 坂木優子	¥1,980

新製品 NEC これからはゲームを創る時代!! お手持ちのPC98につなぐだけでオリジナルゲームの開発OK。
ゲームアクセラレーターボード PC-FXGA+スタータキット GMAKER
キャンペーンセット 合計定価¥65,800 ➡ ¥45,800 (税込¥47,170)

★NEC DUO-R 定価¥39,800 ¥12,800 (税込¥13,180)

DUO-R 対応ソフト(税込)

● 同級生 ¥6,980 ● しあわせうさぎ ¥8,980
● 銀河お嬢様伝説 ユナ2 ¥3,980 ● しあわせうさぎ2 ¥9,980
● 聖夜物語 ¥5,980

SEGA SATURN



★セガサターン 定価¥34,800 ➡ TEL

2月発売予定 23日

● ヴァンパイア ハンター	¥5,980	(税込¥6,160)
● Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	¥5,980	(税込¥6,160)
● サンダーホークII	¥5,980	(税込¥6,160)
● 提督の決断II	¥9,204	(税込¥9,480)
● シーバスフィッシング	¥5,980	(税込¥6,160)
● ゲボッカーズ(対戦ケーブル付)	¥5,480	(税込¥5,640)

3月発売予定

1日 ● バーチャファイターCGポートレート ~影丸~	¥1,243	(税込¥1,280)
1日 ● バーチャファイターCGポートレート ~ジェフリー・マクワイルド~	¥1,243	(税込¥1,280)
1日 ● 新世紀エヴァンゲリオン	¥4,980	(税込¥5,130)
1日 ● バーチャフォトスタジオ(18才以上)	¥5,980	(税込¥6,160)
8日 ● 空想科学世界ガリバーボーイ	¥5,980	(税込¥6,160)
上旬 ● ストリートファイターIIムービー	¥5,980	(税込¥6,160)

おすすめ人気ソフトコーナー

● ストリートファイターZERO	¥4,980	(税込¥5,130)
● ガーディアンヒーローズ	¥4,980	(税込¥5,130)
● 機動戦士 ガンダム	¥5,980	(税込¥6,160)
● ダライアス外伝	¥4,980	(税込¥5,130)
● ガンバード	¥4,980	(税込¥5,130)
● 天地無用! 湯けむりの旅	¥7,748	(税込¥7,980)
● バーチャファイターCGポートレート 各種	¥1,243	(税込¥1,280)

パーツコーナー(税込)

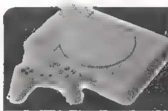
● コントロールパッド	➡ ¥2,320	● ミッションスティック	➡ ¥7,230
● バーチャスティック	➡ ¥4,480	● プロアクションリプレイSS	➡ ¥7,980
● ファイティングスティックSS	➡ ¥4,980	● RGBケーブル	➡ ¥2,500
● リアルアーケードVF	➡ ¥3,980	● S端子ケーブル	➡ ¥2,000
● レーシングコントローラー	➡ ¥5,800	● RFユニット	➡ ¥2,000

★NEC PC-FX 定価¥49,800 ➡ ¥31,800 (税込¥32,750)

2月発売予定 予約受付中!! ● お嬢様捜査網 ● バウンダリーゲート

¥6,980 (税込¥7,190)	● 鬼神童子ゼンキFX ● ときめきカードパラダイス ● キューティハニーFX ● 紺碧の艦隊 ● パチ夫くんFX ● リターン・トゥ・ゾーク
¥6,830 (税込)	● アンジェリークスペシャル
¥5,980 (税込)	● アニメフリークFX Vol.1 ● アニメフリークFX Vol.2
¥2,980 (税込)	● バトルヒート ● 卒業
パーツコーナー (税込)	● FXパッド ¥2,760 ● FXマウス ¥3,000 ● バックアップメモリパック ¥4,980

PlayStation



★プレイステーション ➡ ¥25,800 (税込¥26,570)

3月発売予定 予約受付中!!
3/22 機動戦士ガンダムVer.2.0(限定版) ¥9,800
3/29 鉄拳2 ¥5,800
(各店にて予約受付中!!)

支払方法

①代引(商品代金+送料800円~ +代引手数料400円~)
商品を配達する運転手さんにお金を支払う方法です。

②現金書留(商品代金+送料800円~)
お近くの郵便局からお金を送って頂く方法です。但し、入金確認後の出荷となります。

㊟ 必ずTELにてお名前等の登録後お送り下さい。

通販専用 ☎(052)482-3093
受付時間 11:00~21:00
定休日 毎週水曜日(水曜日が祝日の場合は営業致します)

㊟
※広告に掲載の価格は変動する場合がございますので、TELにてご確認下さい。
● 商品発送後のキャンセルは往復の送料を頂きます。
● 商品の受取後の返品・交換はできません。(商品故障の場合はメーカーが保証します。)
● 18才未満の方は保護者の電話確認が必要です。



TVゲーム専門店 一休さん
本店 〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20

お近くのお客様はご来店下さい
㊟通信販売は本店のみです

御器所店	● 名古屋市昭和区石仏町(御器所西友・南)	☎841-6286
八田店	● 名古屋市中村区並木町(近鉄八田駅・西)	☎411-3690
南区店	● 名古屋市南区鳥栖町(桜本町交差点・北)	☎824-0054
大曽根店	● 名古屋市北区東大曽根(大曽根交差点・北)	☎915-8842

使徒って、どんなしと（人）？なんちて

第19回

For a Gamer's Heart...

ゲーマー最終形態 アーケーダー ARCADER

『"モニター"を再度コーサツする』

担当：マウント二田
イラスト：じぐらっと

君ら！モニターを侮ってないかイ？「家のテレビでじゅーぶんサ」とか「縦画面のゲームはやらないのサ」とか！俺からの返答は「否」だ！今回のアーケーダーを読んで、モニターを見直してあげよう！

モニターとは？改めて考える

■モニターの必要性

モニターの役割、それは、ゲーム画面の表示である。ゲームは画面を見て、視覚でプレイするものであるからして、これが無くては話にならない。絶対に必要である。マジに。

では、ゲーム画面が表示できれば何でもいいのか？果たして―？これは皆さんの判断に委ねたいところである。

お家のテレビで満足している貴方は、ちょっち考え直してみてね。

■映像信号について

以前にも触れたが、映像の信号は

☆RF
☆ビデオ、コンポジットビデオ
☆Sビデオ
☆アナログRGB

などでモニターに入力されていて、それぞれ画質に差がある（詳しくは発売中の「アーケーダー」ムックを参照）。要点をまとめてみる

◎RF～RGBの順で画質は良くなる
◎モニターの内部では、全ての映像信号は最終的にはRGBに変換している
◎従って、はじめから直接RGBで信号を入力すればベストの画質を得られる

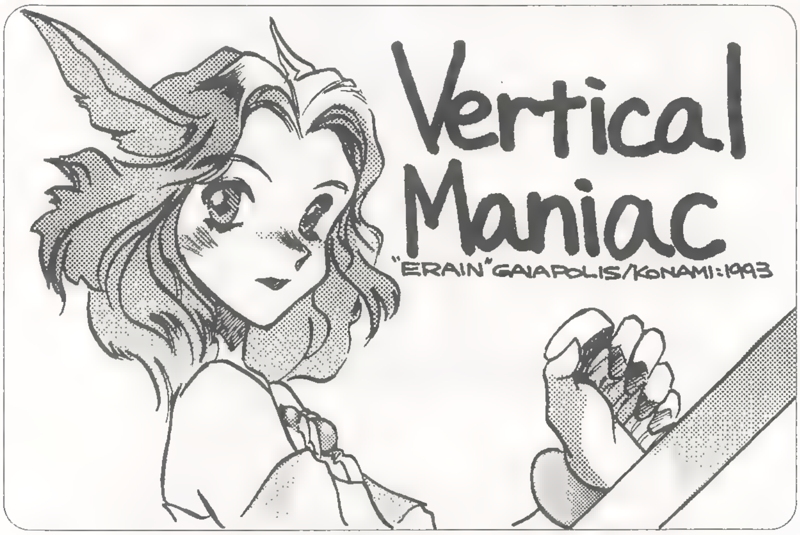
よ～するにだ、ゲーム基板、コンシューマ機の映像もRGBで出力できさえすれば、素晴らしい画質でゲームを楽しめるーとこーゆーわけ。

■高性能モニターは必要か？

実際、RF信号で画面に出力した映像は、ドットがかなりぼけてしまう。色もにじむ。ドットが奇麗に見えるか見えないか、という違いは、ゲームによっては難易度にまで影響する（シューティングゲームとかね）。ゲーマーにとっては、すこぶる重要な問題だ。

ゲーマー以外の人だって、好みのキャラクターがボンヤリ表示されるのは、やっぱイヤだよねえ？





だから、「ゲーム画面が見えればいい」というのには、個人的には反対だな。ウン。せっかくのアーケードゲーム基板なんだから、それなりの画質でプレイしなけりゃもったいない。それに、より良いモノを求めるのは、自然な人間の行動だと思うぞ。

究極のモニター像とは?

では、どんなモニターがアーケーダーにとってサイコーなのか、一つ考えてみましょう。

☆画質が奇麗であること

ゲームセンターと同じか、それ以上の画質でゲームをプレイしたいよね。となると、RGBの入力があるモニターがいい。悪くてもSビデオ入力は欲しい。

☆縦置きができること

これ重要！はっきり言って、縦画面のゲームにはゴロゴロ秀作が揃っている。これらを敬遠しては、ゲーマー最終形態とは言えないぞ。

☆メンテナンス、調整が楽なこと

これも以外と重要。オレがかつて使っていたとあるモニターは、画面調整つまみが凄まじくとんでもない所についていて、画面を見ながら調整できなかったのだ。やはりつまみは正面にあるのがベストでしょ。

☆汎用性が高いこと

高画質のモニターなら、ゲーム基板以外にも使用できれば得だ。コンシューマ機用にも使いたい。

スーファミやネオジオ、サターンやプレステといったゲーム機には、それぞれ専用のRGBケーブルが発売されている。これを利用すれば、ゲーム基板だけでなく、家庭用ゲームだって一台のモニターで遊べてしまう。

余談だが、新世代ゲームマッシーンのソフトには、モニターを縦にして遊ぶためのモードが付いていることが多い（主に縦シュー）。普通のテレビは縦にしては故障のモトだから、それに対応できるモニターが欲しいところだ。

☆値段が手頃であること

いくら究極なモニターでも、値段が1億円とかしたら困っちゃう。あくまで入手可能な値段であってほしい。

ただ、ブラウン管自体の値段がどうしても高価であるから、6〜8万円であれば手頃と見るべきだろうか?

縦画面ゲームの秀作たち

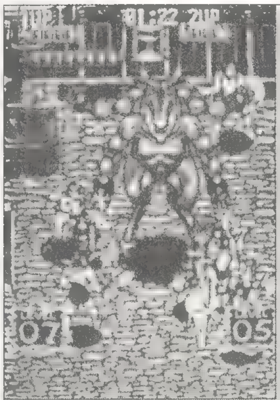
独断と偏見に基づき、オレが選んだ縦画面ゲームの傑作をいくつか出してみる。このなかのいくつかはコンシューマ機などに移植され、プレイすることはできるが、多くはモニターを縦置きしなければ楽しめないゲームだ。

●トライゴン（コナミ）



拡大・縮小を駆使した演出と、コナミならではのサウンドが目を引く縦シュー。ドラゴンレーザーやライトニングソードが超派手でイカす。

●ガイアポリス（コナミ）



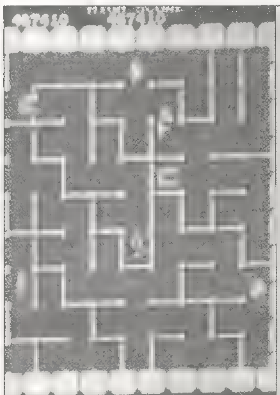
ビジュアルとサウンドが極上！割とほかに類を見ないアクションRPG。パスワードコンティニュー制を導入しているのも特徴。

●アサルト（ナムコ）



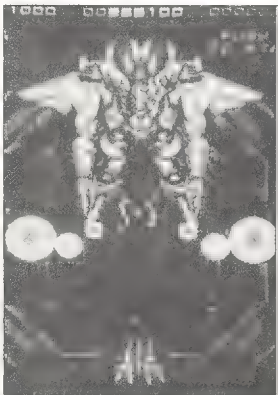
抜群の操作感覚を持つ戦車アクションゲーム。自機を中心に360度背景が回転、拡大・縮小し、迫力ある効果を演出した。システム2の作品。

●ドルアーガの塔（ナムコ）



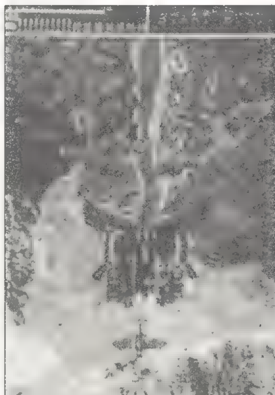
10数年以上も前に発表された、RPGの祖ともいうべき名作ゲーム。謎だらけの60階制覇に、全国のゲーマーの血が燃えた。

●レイフォース（タイトー）



秀逸かつ斬新な得点システムを導入し、世のシューターを狂乱のどツボに叩き込んだ快作縦シュー。サターン版も発売中。

●ガンフロンティア（タイトー）



独特な世界観が多くのファンの心をゲットした名作縦シュー。ボス戦前の鳥が舞う演出、オープニングデモシーンは感涙モノだ。

きばんやりすと♡

■プロトワン
〒556　大阪市浪速区日本橋5-6-14
TEL．06（649）4080

■一休さん
〒453　名古屋市中村区新富町2-4-20
TEL．052（481）1196

■シグマ電子
〒673-05　兵庫県三木市志染町広野5-293
TEL．0794（84）0476

■システムIII
〒451　名古屋市西区浄心2-9-24　第2鈴木ビル1F
TEL．052（523）4432

■ロータスプレス
〒150　渋谷区恵比寿西1-10-6　恵比寿ツインズ7F
TEL．03（3770）2731

■アミューズメントマドンナ
〒581　大阪府八尾市山本高安町2-13-4
TEL．0729（96）0873

■キョーワインターナショナル
〒141　品川区大崎1-20-16
TEL．03（3490）5201

■TAMAYA
〒168　杉並区和泉2-1-26
TEL．03（3323）9911

■ファントム
〒101　千代田区外神田3-1-2　明治ビル３Ｆ
TEL．03（3257）1126

■有)哲信クリエイト
〒545　大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ１Ｆ
TEL．06（719）9919

■アイ・ランド
〒571　大阪府門真市脇田町21-13
TEL．0720（84）7501

■イエローバッグ
〒600　京都市下京区七条河原町西入南側KSビル１Ｆ
TEL．075（343）4860

■エマーソン
〒431-31　静岡県浜松市笠井町32-1
TEL．053（433）9900

■宇宙堂
〒162　名古屋市北区下飯田4-6-2
TEL．052（916）1407

■基板屋
〒431-02　静岡県浜名郡舞坂町舞坂2668-315
TEL．053（592）7236

■クエスト
〒373　群馬県太田市内ヶ島664-1
TEL．0276（49）1133

■GAMEファンタジー
〒326　栃木県足利市大前町841
TEL．0284（62）6926

■ソフトショップマリオ
〒390　長野県松本市あがた1-2-16
TEL．0263（36）5536

■フーガ
〒364　埼玉県北本市北本2-84-1
TEL．0485（93）6491

■KIC
〒213　神奈川県川崎市高津区千年818サンライフ橘
TEL．044（754）7594

■サンカンパニー
〒215　神奈川県川崎市麻生区王禅寺7648-1
TEL．044（954）9459

■ソフトランド秀和
〒556　大阪市浪速区日本橋5-14-9　松竹ビル６Ｆ
TEL．06（649）7177

■テクナート
〒556　大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL．06（643）7641

■トライ
〒101　千代田区外神田3-10-5　イサミヤ第三ビル2F
TEL．03（5295）0667

■ボードA
〒169　新宿区高田馬場2-9-1　斉川ビル202
TEL．03（5272）3690

■富貴商会
〒607　京都市山科区西野広見町32-2　リネンビル３Ｆ
TEL．075（595）1136

■ハッピー商会
〒662　兵庫県西宮市獅子ヶ口町13-2
TEL．0798（71）2910

■ドリームトコ
〒330　埼玉県大宮市土手町3-202-1
TEL．048（649）7650

■レクトロン
〒578　大阪府東大阪市西鴨池町1-14-13
TEL．06（747）2028

■ファンタジー
〒683　鳥取県米子市明治町179
TEL．0859（23）2064

■PCB共和国
〒145　大田区田園調布1-47-2
TEL．03（3721）1933

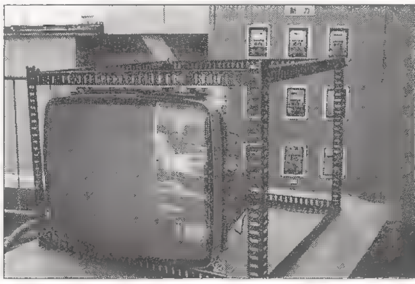
■ゲームインパラダイス
横浜市緑区新石川1-9-14
TEL．045（911）8558

■ミルキーウェイ
〒460　愛知県名古屋市中区大須3-5-13　ハセビル２Ｆ
TEL．052（262）3295

■R&K
〒464　名古屋市千種区今池南9-10　タカラビル３F-D
TEL．052（732）3874

■アップル
〒430　静岡市竜南1-1-54
TEL．054（248）4601

現在入手可能なモニターたち



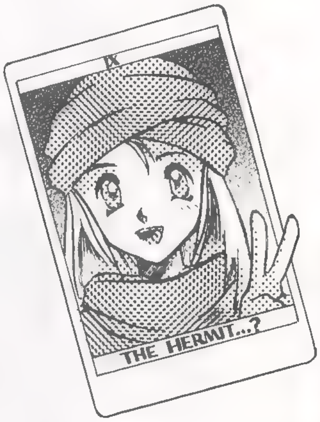
●ナナオモニター（業務用）



●X68000用モニター（タテ置不可）

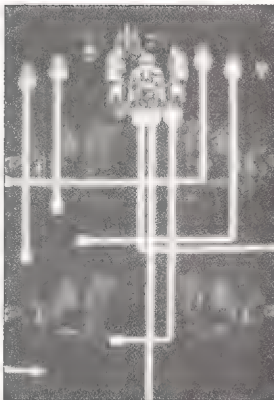


●ハンドメイドモニター（業務用）





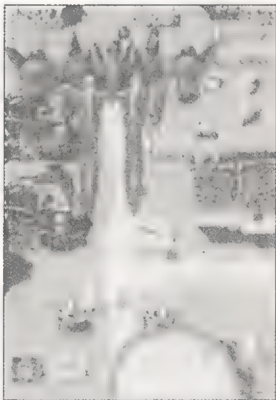
■俺の個人的オススメ作品は「飛翔鮫」（タイトー：1987年）いわゆる東亜系シューティングの中でも最高傑作と信じて疑わない。ゲーム内容はもちろん、4面スタート時の陸上げされたボート、攻撃してこない戦車、4面クリア空港の第2滑走路など、小気味いい演出もポイントだ。君も16周目5面の曲に涙しろ!! では。



●イメージファイト（アイレム）

個性豊かなボスキャラ群、緻密なグラフィック、極めて高い難易度が多くのファンをトリコにした。オプションによる戦略性も高い。

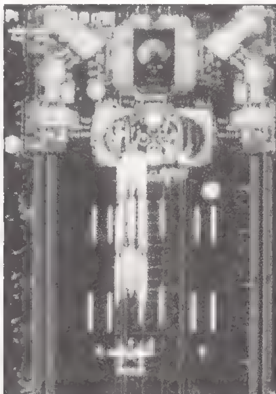
©IREM CORP.



●魔法大作戦（エイティング）

自機が分からなくなるほどの派手な画面と、打ち込みの気持ち良さが存分に味わえる。最近の縦シューで、オレのなかでは５本の指に入る逸品だ。

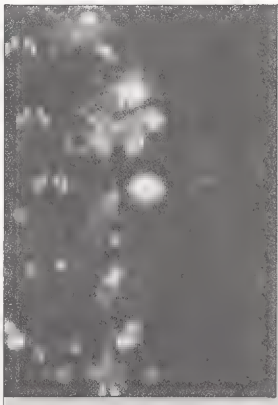
©EIGHTING ©1994 RAIZING



●ストライカーズ1945（彩京）

ツボを押さえた職人的なつくりで次々に優秀な縦シューを世に送りだす彩京の作品。自機の違いによる戦略性と、弾よけが超熱い。バーニング。

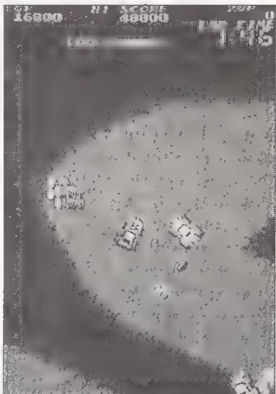
©彩京1995



●達人王（東亜プラン）

打ち込み、弾よけなどの点において、純粋に縦シューの醍醐味が味わえる作品。難しいのでオレの手には負えないのだが、復活が熱いらしい。

©東亜プラン



●ラッシュ&クラッシュ（カプコン）

主人公は車に乗り、悪の組織を倒しつつゴールを目指すという、アクションとレースの両要素を持つ変わったゲーム。下車して進むのが超燃え。

©CAPCOM

東京ガリバー通信

第34回

ハーイ皆さんおひさしぶり、2カ月ぶりのごぶさた、今年一発目の東京ガリバー通信の時間がやってまいりました、本年もひとつよろしくね。それじゃあサクッといってみようかー！

ショック！東京ガリバー閉店!?

それはちょっと空模様の気になるある冬の日の午後、突然やってきた。

「東京ガリバーって閉店するんだって?」

えっ!?（5秒間時間が止まる）そんな話全然聞いてないよ！もしそれが事実だとしたら、ガリバー通信担当の僕の立場は…じゃなくってゲーマーの憩いの場であるガリバーがなくなるということは、アミューズメント業界、ひいてはゲーム界全体の損失にほかならない。担当は事の真相を確かめるため、現地松戸へ飛んだ。



本当にガリバーはなくなってしまうのか?

嘘か真かガリバー閉店？

しかし本当に東京ガリバーは閉店してしまうのだろうか?いや、あんなに客数の多い店が、そんな閉店だなんて考えられん。だけど何が起こってもおかしくないこの世の中、万が一ということがあるかもしれない、もしそれが事実なら僕の担当がなくなってしま……いやいや……など思索している内に、担当は東京ガリバーのある松戸駅へ到着した。

はたして本当に東京ガリバーは閉店してしまうのだろうか?真相を確かめるために担当は早速、東京ガリバー通信担当のAさんに突撃取材を敢行した。

担当「あのーいきなりなんですけど、東京ガリバーが閉店してしまう、というお話を伺ってきたんですけど本当なんでしょうか?」

Aさん「本当です」

ガーン、担当に衝撃がはしる。まさかガリバー閉店の噂が本当だなんて、ショック！ひろみショック！担当は動揺を隠しきれない。しかし、次の瞬間Aさんの口から衝撃の事実が語られた。

Aさん「でも閉店するといっても、店内改装のためにお休みするだけで、店がなくなるというわけではありませんよ」

担当「えっ!?（3秒時が止まる）じゃあ閉店するといっても、それはあくまで一時的なもので、店じたいがなくなるというわけではないんですね?」

Aさん「はいそうです」

こうして、東京ガリバーまさかの閉店さわぎは、たんなる店内改装のための一時閉店であることが判明した。



もうガリバー君ともお別れなのか?

東京ガリバー一時お休みのお知らせ

と、いうわけで、東京ガリバーは店内改装のため、しばらくお休みすることになったぞ。まあ人間でいうならリフレッシュ休暇ってやつですね。

お休みの期間はいつからいつまでかというと、1月29日からお休みに入って、3月上旬頃には、さらにパワーアップした新生東京ガリバーがリニューアルオープンする予定だぞ！みんな首をキリンのように長くして待っていてくれ。きっとみんなの期待に応えられるようなステキなお店になっているに違いないぞ！

発表！第8回東京ガリバーイラストグランプリ

もう毎度おなじみになりました、東京ガリバーイラストグランプリの時間がやってまいりました！はくしゅーパチパチパチパチ。

今回のテーマはメカ物、それじゃあ発表のほうにまいりましょう。

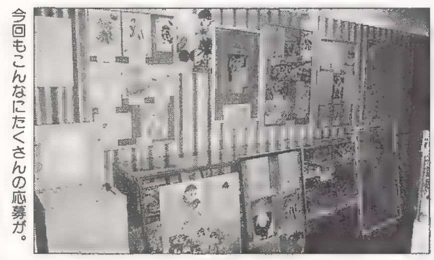
●ベストオブメカニカル賞
PN　トモアさん
「サイバーボッツ」

●ベストオブフリーダム賞
日暮　純さん
「月光」

●第9回ガリバーイラストGP大賞
PN　S・T・Mさん
「RF−027R・ジャッカル&アリエータ」

以上の方々に決定いたしました。

それにしてもこのガリバーイラストグランプリ、回を重ねるごとにたくさんの作品が送られてきて、みなさんどうもありがとうございます。これからも、ガリバーイラストグランプリをひとつよろしくね。



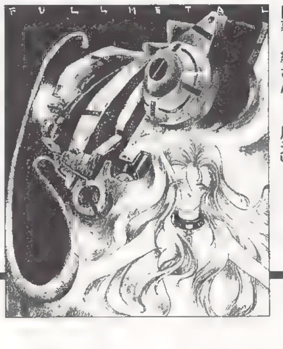
今回もこんなにたくさんの応募が。



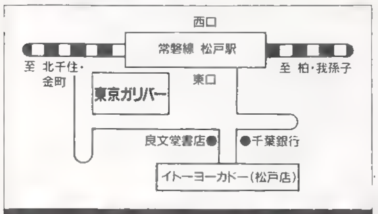
PNトモアさん「サイバーボッツ」



日暮　純さん「月光」



PN　S・T・Mさん「RF−027R・ジャッカル&アリエータ」



〒271　千葉県松戸市松戸1230-1
アミューズメントパーク
東京ガリバー

ゲーメスト アイランド

担当：田渕健康　助っ人：TM

来週はAOUショーでーす。いえい。まぁ今月の新作特集を見てもらっても、各メーカーの気合の入りようは一目瞭然だと思うが、本誌にも載っていない隠し玉が多数ショーにて出展される予定でもあるのよ。ショーに行けない皆は次号お楽しみにッ！！
（超天使ロボ・ぶちけん）

今月のいっぱつ

大型筐体のシェイプアップ

ゲームセンターで、いくつかの大型体感ゲームを見る度に思うことがあります。「このゲームには本当に専用筐体が必要なのかな。ひょっとして、プロジェクター筐体のセットでも応用が利くんじゃないかな」と。

最近、ガンシューゲームをプロジェクターに入れているゲームセンターをよく見かけます。これはコンパネ部が広く、イスやモニターとの分割が容易な設計だからこそだと思うのですが、それならば次のようなことも可能なハズです。

スロットルレバーと操縦桿をコンパネに部に取り付けて、普通のイスに腰掛けて3Dのドックファイトとか…通信仕様にすればバーチャロン等の対戦もできそうですね。

確かに大型筐体でも、同じメーカーの同じジャンルの作品ならば使い回しは可能です。でも他のメーカーでは大底ダメですし、なによりその筐体を普通のTVゲームのために使用することができないという弱点があります（ハンドルのあった所にレバーとボタンくっつけて…ですか？）

しかしプロジェクターなら、コンパネ部を改造するだけでかなりの広範囲のゲームをカバーします。これはオペレーターにとって経費の節減になりませんか。大型筐体自体の価格と運送代が浮くことで。

そしてプロジェクターでも大型マシンのゲームが遊べるようになれば、地方の中小ゲーセンにもそれらが出回る率が高くなります。メーカーはより多くの人々に自社のゲームを味わってもらえます。筐体製作にあまり自信のないメーカーにも機会が訪れますし。

プレイヤーにとっての利益は先述の多量のゲームの出回りと、プレイ料金やランク設定の変更です。元手が安く済むのだから、その分のサービスは当然期待してもよいはずですよね。

…とまあ、ここまで読むと完璧に見えるかもしれません。でも欠点はあります。それはレースものにおけるシート部、特に「アクセル、ブレーキ」をどうするかということ。

ハンドルとギアはなんとかなりそうですが、その他は…。やはり各作品ごとに「アクセルとブレーキ、ハンドルとギア」をセットにして基盤の付属品とするのが一番なのでしょうか。JAMMAハーネスのように全てのハーネスのように全てのジャンルに対応するようなシートを作れば長期的に見て、とても得だとは思いますけど。

個人的見地からプロジェクター筐体についての可能性を述べさせてもらいましたが、最後に一つ注意点を。

私がここでいいたいのは、本当に専用筐体にする必要があるのかどうか疑問に感じる大型ゲームは、やはりプロジェクターの範囲内で間に合うようにするべきだし、その方が全体にプラスになるのではないかということ。

よって、ダライアスやアルペンレーサー、マンクスTTといった特殊な筐体がゲーム性に大きく影響し、またプレイを盛り上げるものに関しては無論この限りではありません。

（愛知県　スカタン1号君Ⓐ）

☆大型筐体ゲーは確かに見てるだけで心ときめくけど、全国的な普及問題となるとやはり一寸難ありだよな。

筐体自体が集客効果、並びに臨場感を生むこともあって、「やはり大型筐体ゲームはデラックス筐体と一緒じゃなきゃヤダー」ってな人もいると思うけど、できることならプロジェクター筐体で使って普及率アップさせても嬉しいかも。

☆特定のメーカーをさしてどうこう言うつもりはないけれど、全体的な傾向として、こんなことが言えると思う。

まず、メーカーは大型筐体のような、単価の高いものを売りたいということ。数が出るより、1つ単位の利幅が大きいほうがもうかる。そのせいで、シリーズ化して同じ筐体に汎用性を持たせるより、別の筐体を売ったほうがいいという考えがあるのでは。

また、中小のゲームセンターより、一店ポあたりの売り上げが大きい、都心部のゲームセンターを重視している傾向もあると思う。中小のゲームセンターは、多いけれど売り上げ自体はさほどでもない。

けれど、家庭用に移植した場合は、数多く出回ったゲームのほうがプレイヤーの愛着は強い。また、シリーズものにして人気が出そうなのに、むざむざそのチャンスを逃がしてしまったゲームもあるのではなかろうか。これからは人気を集められる大型ものが必要ではないかと思うのだが。

（石井ぜんじ）



↑（福岡県　武術師さすけさん①）
☆過ぎ行く刻は、まるで魔法のようで。

がぶりよりゲーマー人生



本場は違うぜ！究極モータラー

モータルコンバットシリーズ…ミッドウェイから放たれたこの世紀末の子供は、アメリカだけでは飽き足らずに、数多くの日本人ゲーマーをもその配下にしてしまうという。ここに興味深い報告書がある。
（MK被害者の会提供）

★僕はアメリカに留学している高校3年生です。本当なら受験生なんですけど。

日本にいたとき、モータルコンバットというゲームがあるということは知っていました。昔、ゲーセンで見たときは、全くプレイしようと思わなかったのですが…。

渡米した後、ゲーセンをやっと探し当てた際にモータルコンバットの3作目を目撃。95年8月ぐらいの出来事でした。発売から3カ月ほど経過しているとのことでしたが、人だかりがあって、何かすごい人気でした。でもプレイはしなかったんです。

次に見たのはモータルの映画でした。友人に誘われて。それも公開初日に。

特に面白い所はなかったけど、後ろの席に座っていた子供が熱心に解説しているのを聞いて何だか日本と似たような光景に出会った気がしました。そんなわけで、印象に残っていたのはそれくらいです。

その日から2カ月ほどモータルコンバットとは一切の接触はありません…ありませんでした。そして、新しい場所で、新しいゲーセンを発見したのですが…今思うと、これは巧妙に仕組まれた罠だったのかもしれません。

ゲーセンに入ると、例のごとくモータル3の筐体が置いてあり、その日に限り誰も人がはりついていなかったんです。僕は吸い込まれるようにして筐体のそばに寄っていきました。

すると…ささやくのです。コインシューターが…『本当はプレイしたかったのね…早くコインを入れてちょうだい…』と。嘘じゃないんです。信じてくださいよ。

僕はなすがままにコインを入れて、映画の中でカッコ良かった『サブ・ゼロ』を何だかよくわからないまま選んでしまいました。

技とか知らないから、波動コマンドとか試したら一つだけ氷の飛び道具を発見。でもCPUがとても強くて。

負けそうになったとき、ドレッドヘアのお兄さん…そういえばジャックスってキャラに似てたなぁ…が対戦に入って来たんですよ。スコーピオンってガイコツ忍者使ってました。ボロボロにされましたけど。その際、サブゼロのスライディング技を一つ教えてもらいました。

終わってから気がつくと、モータル3の台にはお兄さんとその仲間たちで人だかりが。それはもうコイン入れてからゲームオーバーまで不思議な体験だったんですけど。

でもやっぱり僕にはモータルは向かないや。もうこのゲーム2度とやるもんか。鉄拳2も入っているからそっちやるし…って思いました。大体操作系がバーチャ+ボッツアンド鉄拳ってのもやりにくい。ボタンの間も広すぎるし…。で、そういったことを思いつつアメリカでの日々を送っておりました。

そんなある日、友人の家のジェネシスに…いわゆるメガドライヴですね…にモーコン2が入ったんです。ゲーセンにそうそういかない私は友人と遊ぶぐらいならいいか、ただでやれると思い、プレイを始めたのです。

ここが多分、人生の大きな転機となったのではないでしょうか。

本屋でモータルコンバットシリーズの全作の技表とか、とどめ技の載った本があったので買っちゃいました。ええ買ってしまいました。

それから2週間後、ゲーセンにいったとき『入っていいですか』って声をかけている自分をモータル3の筐体の前で発見しました。鉄拳2ではなくて、ですよ。ははは。おかしいですネ。もともと格闘ゲーム専門でなかったというか、他ジャンルが好きだった僕が？ははは。

でもすごいんだから。骨抜いたり、**生皮**ベロベロはがしたりしてへへへ口の中血の味がしてくるんだから投げキッスで人燃やすのはガンガン行進曲より凄いでしょ♥アニマリティからベイバリティ、フレンドシップ、フェイタリティも最高ですよ。スモークのフェイタリティなんてもうドラ○ンボールZなみの矛盾が楽しくてサ。君もこっちにおいでよ。へへへへ。また返り血がついちゃってるね、新しいシャツだったのに…。へへ、へへへへ…。

（米　文天君Ⓒ）

☆おいおいエアメールにマジにナゾの赤インク（？）が付着してるんだけどこりゃなんだイ？いっやーーーーーー

嗚呼…せっかくまともな留学生活を営んでると思いきや、モータルとかかわっちまったばっかりに…。

君の未来に光あれ。合掌。

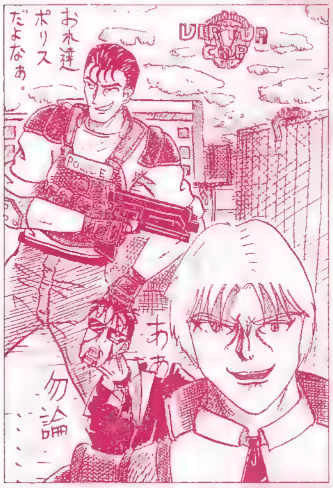
ナムコクラシックコレクションVol. 2大予想!!
●「ドルアーガの塔」…アレンジ版は全260階!!こりゃたまらん!!
●「ギャプラス」…敵のスピードが約10倍!!見…見えん!!
●「ラリーX」…ついに3D化!!レバーでの操作はそりゃ大変!!レッドカーが見えたときにはもう遅い!!
（熊本県　JIN君Ⓑ）



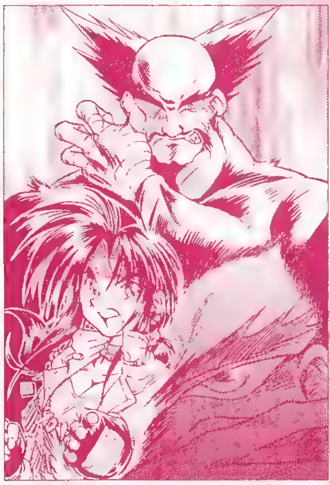
→（北海道　七海慎吾さん⑫）
☆タムソフトさんには機会があればアーケードに再乱入して頂きたいぞ。



↑（千葉県　今村様へ捧げますしろがね隆乃さん③）
☆一日遅れですが、まぁよいではないかー。



↑（大阪府　ヒロPON君④）
☆1～2通して何人殺っちまったのやら…。


↑（静岡県　らんぷうはらりん君⑤）
☆ほとばしるぜ！アイアンナッコ～！

街角ロックンゲーマーズ

うちの近所のオモチャ屋にゲーム機が5台ほど置いてある（もちろんアップライト台）。その中の一台に私が『マニアック台』と呼んでいるものがある。

あるときは「キャプテンコマンドー」が入っていた。そしてまたあるときは「ガンホーキ」が入っていた。最近の極めつきは「ガイアポリス」。

☆ちなみに今は「天聖龍」が入っています。（静岡県　T-MID君Ⓓ）

☆一介のオモチャ屋が揃えるにはあまりに濃いツラ構え。これにUPL路線を組み込めばより一層強固なマニアックフィールドが形成できよう。

このところスラリと高いキャラが多い格ゲーの中で「ソウルエッジ」の平均身長は168・5㎝。

主人公キャラの御剣も昔の日本人としては長身（だろうと思う）の168㎝かぁ、と思っていたが、よく見るとタキは170㎝…。

ちょっと複雑な思いが…。（京都府　やすす君Ⓔ）

☆実はタキは上から3番目。スレンダーな体型だから余計背が高く見えるのよ。

ついに恐れていたことが現実に。95ゲーメスト大賞は上位10作品すべて格闘ゲーム。

でも無理はないか。95年はほんとシューティング不作だったからなぁ。94年はシューティングが豊作だっただけに、よけい落差を感じるのかも。

しかし、96年は再びシューティングが復活しそうな気配。沙羅曼蛇2、セクシーパロディウスをはじめ、ガンガン良さげなシューティングが出るもんね。

格闘ももちろん好きだけど、ジャンルがそれだけに片寄っちゃうのはちょっと寂しいし。

96年、より一層楽しいゲームの登場を期待してやまない。（群馬県　へたっぴシューター君Ⓕ）

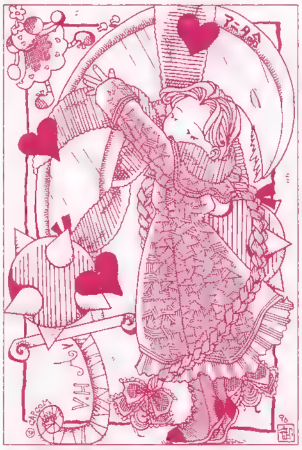
☆確かに昨年の大賞は寂しかった。アクション、シューティング、ドライブ、パズル、まだまだ限界じゃないよね。格闘オンリーの人も、まぁモノは試しだ。他ジャンルにも積極的に手を出してみてはどーかね。

ファイティングバイパーズを辞書で調べてみました。「Fighting Vipers」（Fighting）ー戦う。（Vipers）ー1.へび　2.意地の悪い人、腹黒い人。

と書いてあったので、つまり「戦う意地悪な人たち」ということになってしまいました。

（鳥取県　O-I君Ⓖ）

☆あの連中はみんな根は良さそうなんだが…。

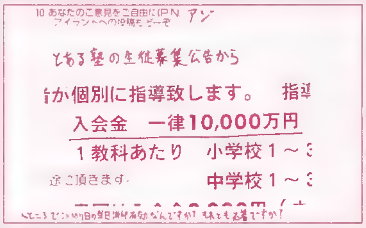


↑（埼玉県　御招きにゃん子さん⑦）☆闇の中に温もり見つけました。エッジハート・アイラヴュー。

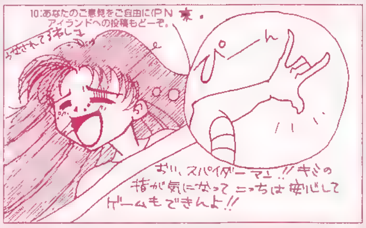


↑（東京都　百武司定君⑥）☆主役級ばっかりだからねー。しょーがないっす。

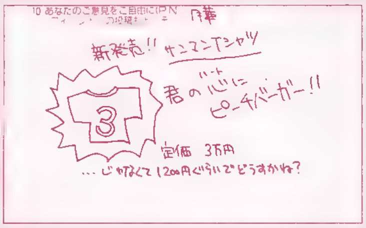
あふれるプラズマ つっこみ三昧



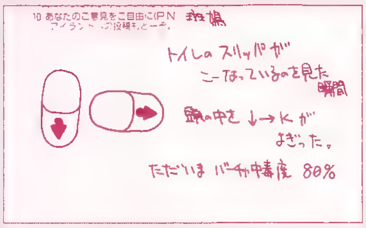
↑上には上がいるモンだ。⑨



↑彼のアイデンティティですから。⑧



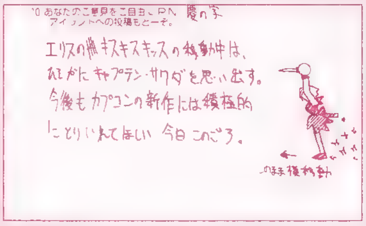
↑無地のシャツにペンで殴り書き。⑫



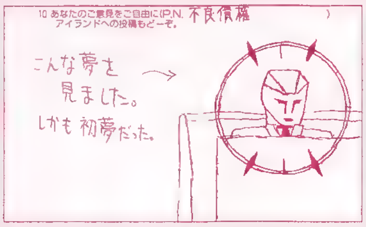
↑けっこうディープかも。⑪



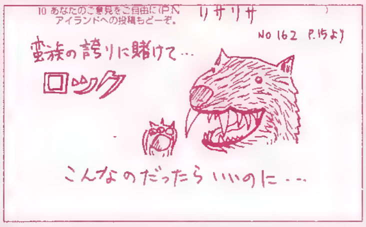
↑イメージ的にこっちがいいよね。⑩



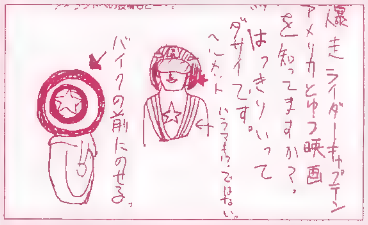
↑踏襲しているのか？⑮



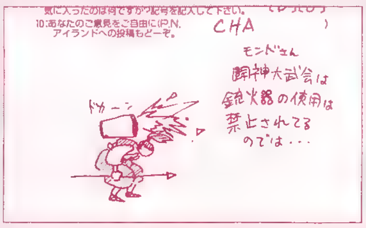
↑先行き不安。⑭



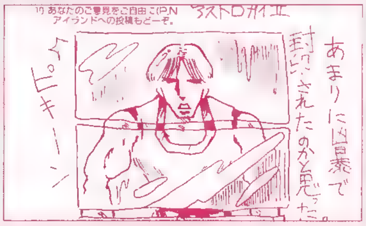
↑けものみちか？⑬



↑私は知らないが　本当にカッチョ悪いな。⑱



↑言いわけできまい。⑰



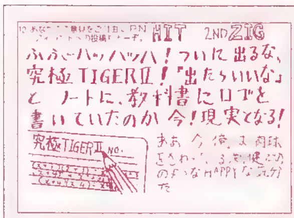
↑納得しちゃうネ♥⑯

燃えよ青春!!



「パズルボブル2にXが出るんだってよ」「おっ、ついにパズルボブルもX指定になったか」
…違うだろ。
（東京都　あづまの甲斐次君Ⓗ）

漢にロマン 見さらせ漢気



＾（山口県　HIT　2NDZIG君⑳）



＾（青森県　ろりろりさん⑲）

無謀なまでに己の道を邁進する猛きモノノフの園、それが当コーナーであるッ。
来る者は拒まず、去る者は異次元の果てまで追い詰めるっつーシロートパンピー一見さんにも情け容赦ないドリーミーコーナー♥でもある。

あるゲーセンでバーチャコップを2丁拳銃でプレイしていたら、店員の方に「台を一人占めしないでください」と怒られてしまった。
漢気のわからむ店員さんじゃ。
（栃木県　K.Y.S.A.君Ⓘ）
☆ロマンを解さない店員にも思えるがこれが正しい店員のありかたにも思えるし止めてくれるなおっかさんってな感じもする。2丁拳銃を構える君の心意気込は評価されてしかるべきだろう。…だろうか？

スカルファングのパイロットは二人とも女!?硬派なシリーズだと思ってたのに…。
男くさいオヤジの復活を求ム！
（長崎県　ブレイダーマウス君Ⓙ）
☆いやいや、漢気は性別に関係ナシ。要はハートだよ。熱い意気込みのアネゴたちだと思えば爆熱ですわ。ウルフファングの2Pも女性だったじゃーん。問題ナシ。

19XXでこんなヤツいませんか？ボンバー溜めてるとき、必死でレバー回してるヤツ。
（大阪府　ひのくるま君Ⓚ）


＾（埼玉県　ねことおさかなさん当㉑）
100連勝・・意地でも行かねばなるまい！

☆ご苦労様でマキシマム徒労。バースは個人的に好きでした。

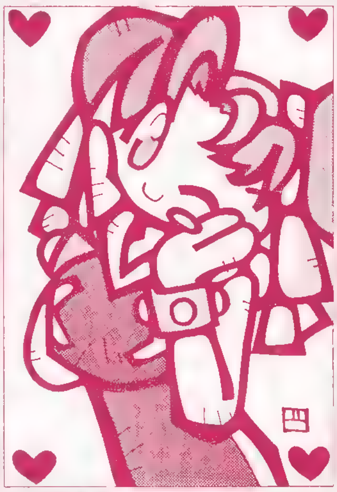
ゲーメスト大賞ベストキャラクター1位が「キャプテン・サワダ」だったら福袋の中身は「キャプサワポスター」だったんですか？
ちょっと残念。
（神奈川県　藤崎伊織ん君Ⓛ）
☆うむ。無念。

対戦格闘で友情にヒビが入りました。ヘタなあいつが悪いんだけど、手を抜くのもなんだし…。
困ってます。
（愛知県　へっぽこぴー君Ⓜ）
☆思いやりの接客プレイもときには必要だが、それでは根本的な解決にはならないだろう。お互い全力でぶつかり合い、競い合いつつ高みを目指すのが理想ではあるな。きっと友も分かってくれるサ。話し合うとよいかも。

No.162のアイランドでミット・ガルド君が「電車の中でゲーメストを読むのは勇気がいる」というのを電車の中で見た私は勇者？というのをさらに電車の中で見ていたオレさまは何？オレも勇者？まさか。
『**伝説の勇者**』ってやつ!?
（愛知県　ほえほえ君Ⓝ）
☆なんてえチョボイ伝説だ。

オレの友人のSは、別の友だちの家に車（マスターエース）でいく途中、ダートがあったので、そこで「セガラリーじゃー！」と言って遊んでいたら、いきなり車がすべってそのまま廃車になりましたとさ（実話）。
皆さんも気をつけましょう。
（岡山県　磯崎裕介君Ⓞ）
☆なんか漢気特集ってより暴走特集ってカンジ。若さに任せた冒険には重々注意だ。


＾（福岡県　東雲三太さん㉕）
☆空のような、あの青い空のような、どこ


＾（千葉県　月読じゅんこさん㉔）
☆ぶっとい輪郭線がリリカルでかあうい。



↑（沖縄県　DDK君㉓）
☆そんな彼女に、街が釘付けなのさ。



↑（岡山県　原晴彦君㉒）☆まさにセンスオヴワンダーだったルースターズ。

こちらこだわり派



ノリ的に信じるものは己が腕のみ

私は出版業界のしくみをよく知らないのですが、この疑問は多くの読者（メスティに限らず）が抱いていると思います。

「なぜ在庫切れ、バックナンバーは入手不能か」

要望に応じその№をリクエストした方に発行、なんて都合良すぎますが、このようなシステムがもしあれば、便利この上ないです。特にゲーメストの攻略がそうでしょうか。

95年6月より私の戦いは始まりました。ソニックウィングスについては手持ち№に攻略があり、1カ月ちょっとでクリア。問題の雷電Ⅱ。こっちの難しさは並ではない。手持ち№は2面の攻略で終わってるし…。

8月上旬、ステージ3で音を上げる。「こんなもんクリアできるように出来てねぇ！」幸いにも雷電Ⅱのためにバックナンバーを注文してあったので、これでひと安心と本屋に取りにいく。しかし、そこには…。

「あの…コミゲじゃないんですけど」

さらに一週間待つ。

「在庫切れです」

一カ月以上待たせて在庫切れだぁ！と怒りガッカリし、そして戦慄した。

「自力でやれというのか…」

私は悩んだ。先のステージはさらに難しい。商談の場に望みをかけるか…でも長くなりそうだし確率も低そうだ。

悩みながらステージ3を抜けてしまう。しかし4ボスに悩み「『なんですか』にこいつを…」と2週間近くも考えながらレーザー速攻を思いつく。

5面も猛攻に「ああ、これで俺も駄目だ…商談…」と思いつつも4日で抜けてしまう。いつの間にかコツを身につけウデの上がった私は6面に到達したが、6面のフェイント野郎（ボス）に恐怖を覚え、

「ああ…今度こそオレは駄目だ…なんですかー！」と2週間悩み、またもレーザー速攻を考えついてしまい、7ボスもレーザー速攻砲台封じを見つけ、超よけで10月22日ついにクリアしてしまった。

あぁ、こんな気分で帰路につくのは初めてだ。これから10月22日は祝日、記念日として仕事はお休み。永遠に称えねばなるまいて。

うーむ、ゲーマーの探求心と気合に不可能はないのか…しかし私はさらなる安全を求めて戦い続けている。6面1UPの出し方発見に実に2カ月、取り方に（ボンバー使用）さらに4日、8面宇宙空間も10回に6回はやられる。3面1UPは未だ不明。この間しきりに私の頭を「商談商談ーなんですかなんですかー」という言葉が飛び交っていたことは言うまでもない。

サンドラⅡ7面以降は私には不可能。レイフォースのコンヒューマンのサーチレーザーもわからん！

ということで自力で抜ける可能性と共に自分の限界を感じるのが（私は不可能はないとは信じているが…）ゲームプレイの日々。

どうかクリアに命をかけるゲーマー1億人のために慈愛の手ほどきを…バックナンバー、リニューアルを考えてくれい！

（石川県　(74)のツインビーのぬいぐるみほしー毎日なでたる君(当)Ⓠ）

☆まずはナイス精進と言っておこう。やはり己の力で道を拓く喜びは何モノにも代えがたいのう。

で、バックナンバーだが、品切れというのは当然のごとく会社にもブツが完全にナッシングつーことで、たいていのことがない限り再販はないのよ。過去の作品の攻略が知りたいときこそ『なんですか』『虎の巻』を利用してみると吉。

ソウルエッジや闘神伝2のキャラ、全身鎧を付けても兜を付けなきゃ効果的とはいえんぞ。

いっそのこと、兜やネックガードのない奴にはクリティカルヒット（首ちょんぱ）ありにしてくれ。

（大阪府　クイタンのみ君Ⓟ）

崖っぷち連載 投稿神髄

〜第2回〜 『イラスト地獄変』

アイランド投稿意欲増進企画のこのコーナーも回を重ねて早2回。前回は文章投稿のとっかかりなんかを書かせてもらったが、今回は「イラスト編」と洒落込んでみようかマドモアーゼル。

1『画材』

とりあえず紙と黒インクを使用するペン。これだけ揃えればアイランド投稿規定を満たしてしまうのよ。

紙はハガキ、上質紙、漫画用の原稿用紙をブッた切ったものとか、お店に売ってるプリントゴッコ用のハガキサイズ原稿用紙とか、自分にあった素材を選ぼう。でも画用紙とかボール紙はインクが滲む場合あるので注意が必要。

鉛筆書きは不可。黒インク歓迎。ペンには丸ペンやGペンやロットリング等多種多様だが、そこいらへんは専門誌などを参考にされたし。アイランドはもっぱらG・丸ペンが主流と投稿コーナーの王道に則っている模様。

2『ゲッチューイラスト素材』

画材も大切だが、それはさておき投稿イラストで最も重要なのが『絵の素材（モチーフ）』、いわゆるネタだ。

アイランドイラスト投稿のとっかかりは、まず絵のネタになるゲームを探すことから始まる。

キャラが気に入った、ゲームの世界観に惚れた、ゲームそのものに愛を感じた、などなど。ゲームから投稿意欲を沸かせるインスピレーションを感じたらしめたモノ。早速完成イラストを頭の中にイメージし、余裕があればスケッチブックやノートにイメージラフを描くのもいいかも。

3『深遠なる料理法』

さて、ネタにしたいゲームは決まった。が、問題なのはこれからだ。ここからは『あくまでゲーメストアイランドに載るためのイラスト講座』と、非常にマニアックな層にターゲットを絞って解説していこう。

大抵、新作ゲームなどが発売されたり誌面に紹介されると、女性キャラや美形キャラ、いわゆる人気キャラのイラストがアイランド宛てにわんさと送られてくる。いやマジで。

このクレイジーな倍率を承知の上で、敢えて人気キャラに挑戦してアイランドに載ってやろう、となるとやはり要求されるのは技術力、表現力、そして君のセンス&個性。どれでも一日そこらじゃ身につかないアビリティばかしだネ。

人気キャラをイラスト素材に選んでしまったという時点で、既にアイランドは狭き門と化していると言っても過言ではない。『どうしてもこのキャラ（またはゲーム）のイラストを描いて載りたい』というのなら、ひたすら前述の技能を磨きまくるしかないのだが…。

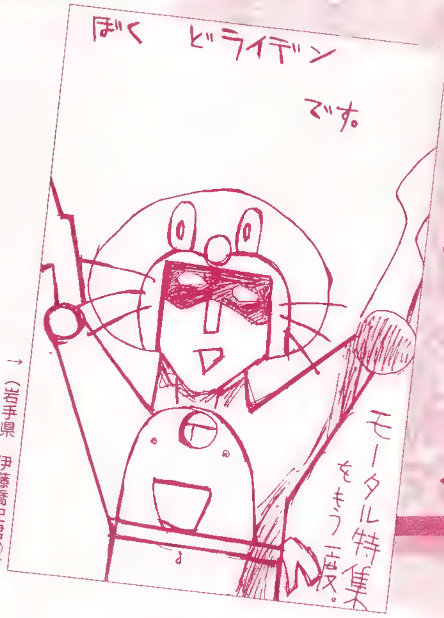
が、しかし！『アイランドにイラストを載せるためには手段は選ばねぇ！』なるイキで直情なキミのために、とっておきのからめ手を用意した。用意した所でドラマチックに誌面が尽きたので詳しくは以下次号で。お楽しみに。



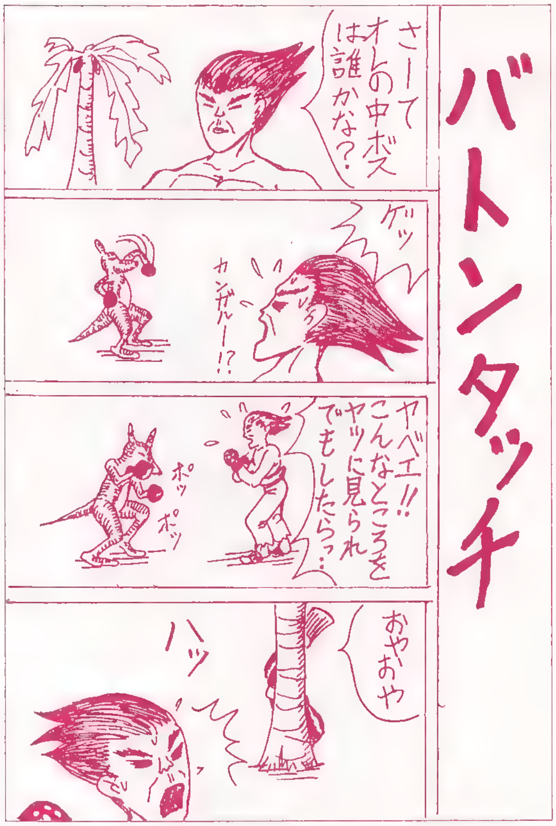
↑（岡山県　三平君㉖）

∴ホシイモノハタッタヒトツーあなたの、脈打つ心臓を。

またピンチ!!超芸魂（校正中）

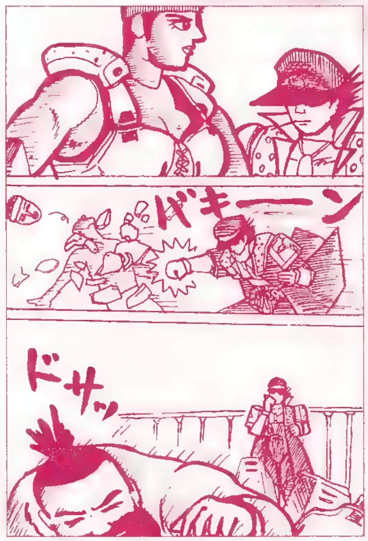


→（岩手県　伊藤喬史君㉗）



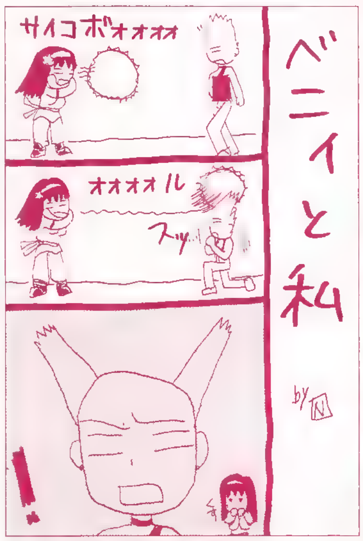
→（徳島県　江ノ浦GAY君㉘）
素直になれない格闘である。

→（大阪府　黒木幸彦君㉙）
☆そーゆうアンタの中身は何だよ。

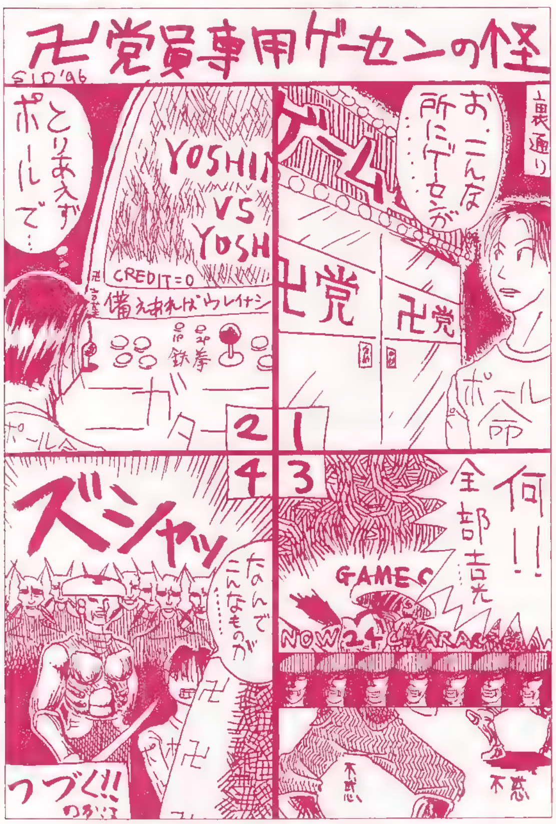




→（北海道　河月雷也さん㉛）
☆若いんだろうな。だろうな。



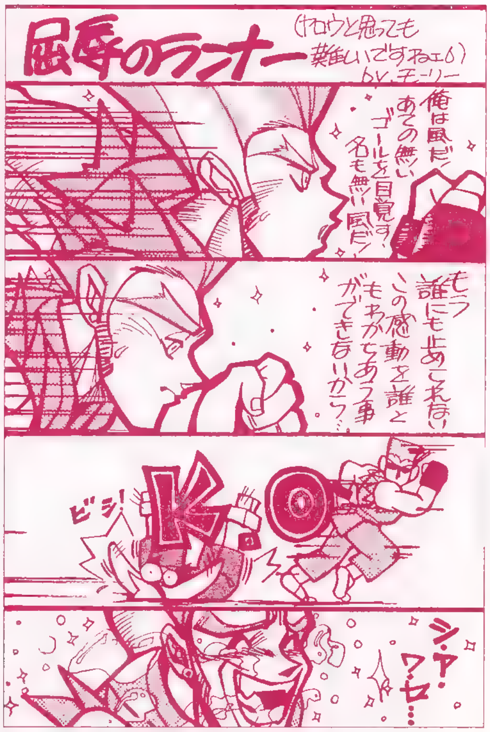
↑（神奈川県　泰嵩Nさん㉚）
☆さも、ありなん。



→（神崎　シド君㉜）
☆これはこれでエルドラドかも。



→（埼玉県　岩木孝司君㉝）近未来チックだ。



→（北海道　モーリー君㉞）☆嗚呼、ランナーズハイブラボー。



☆（新潟県　しろくろ君㊱）☆彼らの冒険に終わりはあるのか。



→（大阪府　UMAふぇちともみ君㉟）☆EDが戻ってよかったよ（マニアック）。

春先ほのぼの劇場 ミスティックな夜に 極楽王城

ここはミスティックウォリアーズの本部。今宵、彼らはブルーだった。今からスカル団が仲間を一人連れ去る予定だからだ。

ウォリアーズ紅一点ユリは言った。

「ねえ…私たち4人しか出撃しないから1人スカル団にさらわれるわけですよね!それならば5人エントリーすれば…スカル団どうするかな?」

「拉致できませんでしたーと報告せざるをえないだろうな」

全員が武器を片手に臨戦態勢に入った。本部には百を越えるモータルなワナを仕掛けて来るなら来いって感じ。

そのとき!悲痛なウグイスの鳴き声がユリの耳に入った。

「しまったわ!忍ウグイスを放し飼いにしておいたのよォォ!」

「ハッハッハ!仲間はスカル団が預かった!」

「ウグイスー――!」

ウグイスの姿は闇の中に消えた!出撃!ミスティックウォーリアーズ!

そしてここはドクロ列車面。疾走するドクロ列車の車体にウグイスが必死に張り付いているではないか!道連れにする気か!

「ケキョキョホ〜ホケキョー(ここはまかせるニャーン)」

「ウグイス〜〜〜〜!」

…スカル団を壊滅させ岐路につく忍たち。泣きながら本部の扉を開けたそのとき!モグラの悲痛な叫びが木霊した!

「やべー忍びモグラ、略して忍モグを野放しにしたままだったァ!ウルトラガッデム!」

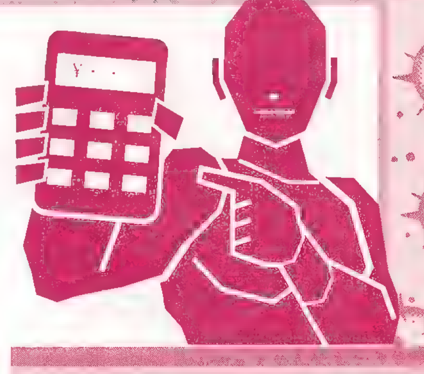
「ハッハッハッ!仲間はこのネオオスカル団が預かった!」

「モグラ――――!」

（東京都　福田雄一郎君続Ⓡ）

☆ところでみんな、ミスティック覚えてるか?そうか、覚えているか。よかったよかった。

さらわれボイスコンテスト（審査員・栗原さん、トロッコ松山）にて、モンドセレクション賞を受賞したオープニングの『コォオオオジロォオオオォー!』の悲痛な声は絶品。死ぬ前に一度は聞いておきたい名ボイスだ。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り →①
○掲載された次の月末で締め切り →②
○締め切りなし →③

買います

●DARIUS、AFTER BURNERのCD（GMO 1500以外）を買います。まずは送料込みの希望価格を80円切手同封で教えてください。②
（〒273 千葉県船橋市南本町29−9 白川晴子）

●「MSXゴーファーの野望エピソードII・オリジナルサントラCD」「悪魔城ドラキュラ・ニュークラシックCD」を適価で買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒990 山形県山形市東原町4−18−31 木内雅臣）

●オール・アバウト・ソーサリアン、オール・オーバー・ザナドゥ（CD）をそれぞれ高値で買います。オール・アバウト・ソーサリアンのほうはネオジオ本体＋コントローラー×2＋侍魂＋餓狼SP＋ASOII＋クロスソード＋ビューポイントとの交換も可。まずはW葉書で連絡ください。③
（〒997 山形県鶴岡市若葉町12−4啓明寮 鈴木正昭）

●ときめきメモリアル対戦ぱずる玉のポスター、インストカード、ポップ、チラシを適価で買います。希望価格明記のうえ連絡ください。③
（〒270−01 千葉県流山市前ケ崎44−7 小島龍）

●マーヴル・スーパーヒーローズ、19XXのポスター、パンフなどを買います。その他、カプコンに関するものならなんでも買います。希望価格明記のうえ連絡ください。③
（〒945−11 新潟県柏崎市大字堀1888−3堀1−10 1 荒木英彰）

●鉄拳2のポスター、ファイティングバイパーズに関する物を買います。まずは希望価格明記のうえ葉書か封書で連絡ください。（3）
（〒448 愛知県刈谷市大手町5−32 長屋宏隆）

●BATSUGUNに関する物を買います。まずはW葉書に品名と希望価格を明記のうえ連絡ください。③
（〒755−01 山口県宇部市西岐波区吉田635−5 塩見雄平）

売ります

●マーヴルのアメコミ売ります。X−MEN物多数。トレーディングカードも有。80円切手貼付・住所氏名記入した封筒を同封のうえ、リストを請求してください。③
（〒063 北海道札幌市西区八軒3条東2−3−7グランメール弘道館第2−210 阿部悦子）

●SEGA VF2CALENDAR'96を売ります。高価優先。希望価格明記のうえ封書またはW葉書で連絡ください。②
（〒814−01 福岡県福岡市城南区田島4−12−2−104 福田靖憲）

●PSのときめきメモリアルのメモリーカードホルダー（非売品、未使用、美品）を2個売ります。希望価格明記のうえ封書で連絡ください。②
（〒760 香川県高松市西宝町2−10−30 福田秀明）

●バーチャファイター（全8種）&バーチャファイター2（全11種）のぬいぐるみ、バーチャファイター2（全7種8体）のディフォルメキーホルダーをそれぞれセットで売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒501−02 岐阜県本巣郡穂積生津内宮町1−73−2ハウスK2−102 成松克之）

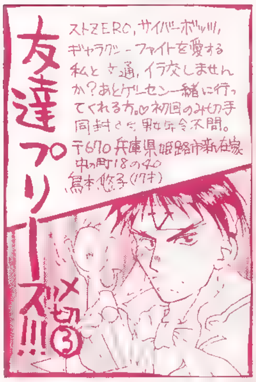
●餓狼SP−I（全7種）、餓狼SP−II（全7種）、餓狼3（全9種）、KOF'95（全7種）VF2（SD、全11種）のぬいぐるみを売ります。高価、セットで買ってくれる方優先（一応バラ売り可）。希望価格明記の上連絡ください。（3）
（〒194 東京都町田市南大谷740−3 蛯沢亘）

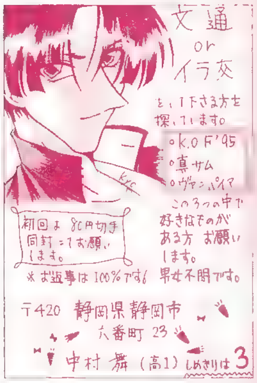
●ネオジオCD（フロントローディング）＋KOF'94&'95＋侍魂＋真侍魂＋餓狼SP＋餓狼3＋龍虎2を2万5千円以上で売ります。希望価格明記のうえW葉書か封書で連絡ください。③
（〒654−01 兵庫県神戸市須磨区横尾6−3−22−404 大本一美）

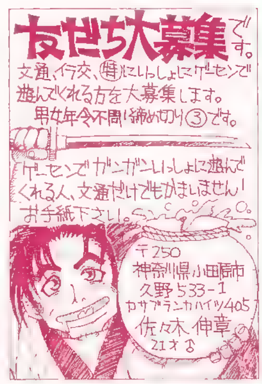
交換・その他

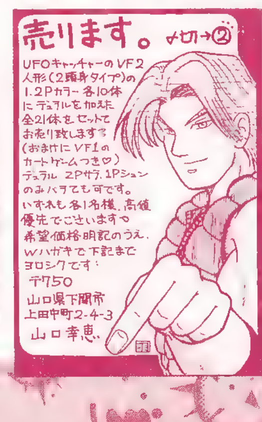
●こちらのネオジオCD（限定版）＋ジョイスティック＋KOF'94&'95＋ラリーチェイス＋真侍魂＋WH2JET＋キング・オブ・モンスターズ2をあなたのプレイステーション本体＋闘神伝＋ときめきメモリアルと交換してください。まずはW葉書で連絡を。（2）
（〒519−43 三重県熊野市木本町733−1 蒔田美昌）

●こちらのテリー革ジャン（青色、Lサイズ、美品）＋テリーグローブ（Lサイズ）＋ネオジオCD（箱説無）＋コントローラープロ×1＋スペシャルCDロムをあなたのジャッキー革ジャン（サイズ不問）＋VF&VF2のテレカ数枚と交換してください。まずはW葉書で連絡を。（3）
（〒580 大阪府松原市立部1−3−13 土師孝允）











（群馬県 椎名なをき）

お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1−11−4 新声社 ゲーメストアイランド係



■ 製造・販売元

超ド級ゲーム「ネオジオ」

■ NEOGEOはSNKの商標です。

The Future Is Now

SNK 株式会社エス・エヌ・ケイ

本　社	〒564	大阪府吹田市豊津町 18-12	TEL.06(339)3311 （大代表）
大阪販売	〒564	大阪府吹田市豊津町 18-12	TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店販売	〒102	東京都千代田区紀尾井町3-8 第2紀尾井町ビル	TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
札幌支店	〒065	北海道札幌市東区北48条東15-2-36	TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446
仙台支店	〒983	宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25	TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店	〒465	愛知県名古屋市名東区陸前町3001	TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
大阪販売広島駐在	〒731-01	広島県広島市安佐南区祇園町南下安道正寺136-4	TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303
大阪販売高松駐在	〒760	香川県高松市福岡町2-13-17	TEL.0878(23)3371 FAX.0878(23)0920
福岡支店	〒812	福岡県福岡市博多区豊2-4-19	TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740

18-12 TOYOTSU-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564,JAPAN. PHONE.06(339)5577 FAX.06(338)7175

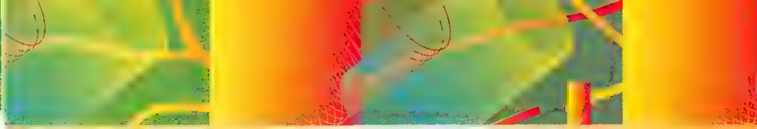
■ 開発元

株式会社ザウルス

SAURUS

〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8 第２紀尾井町ビル
TEL. 03-3222-1721 FAX. 03-3222-1728

ザウルス・ホームページ アクセス先
http://www.neogeo.co.jp/saurus/



乱入ステージはなつかしのボスオンパレードだ!





[illegible]

担当：M. D. S.ージョッキー☆笹岡

まずはとっておきの最新情報からスタート!!

さて、発売日も徐々に迫ってきて、何かと話題になることが多くなってきた「セクシーパロディウス」。

具体的な発売日のほうは、今のところまだはっきりとは分かっていない。一応、2月の下旬か3月のあたまぐらいと言っておこう。

つまり、発売前の紹介としては、これが最後になるかもしれない。ここは気を引きしめて、ガツンと行こう。

まず初めに、今回新たに分かった最新情報から、みなさんにお届けするとしよう。

オプションの変身能力は完全じゃなかった!

前回紹介したので、もうオプションの変身能力は、みんなもう知っていると思う。

こいつもどき、ミカエルもどき、そしてサンダークロスもどきと、それぞれのキャラクターたちの攻撃能力をそっくりそのままコピーしてしまうという、考えるだけでも夢のようなパワーアップを持ったキャラだ。

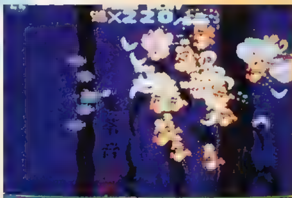
しかし、このオプションの変身能力は、「完全じゃない」と、プロフィールのところにも書いてあった。

それでは、どこがどう〝完全じゃない〟のであろうか？

今回はそこのところを、サクッと切り込んでみよう。



こいつもどきや、ミカエルもどき…。

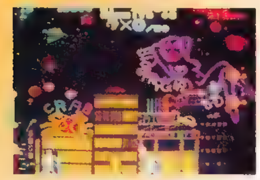


さらに、サンダークロスもどきへと変身可能！

変身するのは時間制!

そう、何と、オプションの変身能力は、時間によって、元のオプションの姿に戻ってしまうのだ。

「オラー、こいつもどきでバリバリ全開ィー」などと言って、バリバリ撃ってると、いつの間にか、オプションの姿に戻っちゃってたりするので、けっこうヤバイ。



変身して、バリバリ行っていると…、

でも安心して。変身していられる時間は、けっこう長い。だいたい1面の最初で変身したら、ボスのちょっと前くらいまで変身していられる。そんなに短いとは感じない。

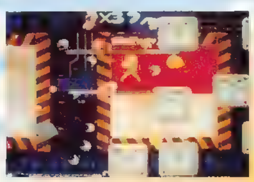


あれ?いつの間にか元に戻っちゃった。



変身が解ける前に、こいつもどきをスタンバる。

さらに変身が解けてしまってももう一度すぐに変身すればイイのだから、いつも変身できるよう、パワーアップをスタンバっておけば、安心なのだ。ただ、変身～変身のときの若干のスキは、やっぱり気になるね（本文は開発verを元に書かれています）。



そして、戻ったら、またすぐに変身！これでOK。

ステージ目的がわかりやすく!

ステージが始まるときに、

そのステージの"クリア目標"が表示されるのだが、これに新たに吹き出しが加わり、よりステージ目的がわかりやすくなった!

これで、もう何の予備知識がなくても、スンナリゲームをすることができるね。

大したことじゃないケド、やっぱり目的は達成していきたいよね。最終的に、何かが起こらないとも限らないワケだし……。



ステージ目的を、わかりやすく説明してくれる。



「オラのぞいてねー」ホントにそうか?

やっぱりあったぞ!乱入ステージ

前回(極パロ)、プレイヤーを苦しめた(?)乱入モアイステージ。

今回のセクパロでは、その前回のモアイステージをも上回る、強力な乱入ステージが存在した!

その名も「ボスオンパレードステージ」。

パロディウスだーや極上パロディウスで登場した、なつかしのボスたちが、パワーアップして、プレイヤーたちの前に立ちはだかる!


乱入ステージは、各ステージの合間に出現。


なつかしのボスが数々登場!なつかしすぎ!

一体どんな攻撃を仕掛けてくるのかは、このあとのステージ紹介のページで、バッチリ紹介してあるので、そっちのほうを見てくれ。

この乱入ステージは、例によっていきなりステージとステージの間に割り込んでくる。どんな条件で割り込んでくるのかは、まだ不明だ。心してかまえよう。

ウワサの白ベル アレキサンダー育成講座開講!

ウワサになってるかど-かは知らないケド、みんなもう白ベルのアレキサンダーのことは覚えてくれたかな?

この「アレキサンダー」、どのようにして使っていったらいいのかな?

というワケで、神秘のベールに包まれた、アレキサンダーの全貌を、ここで明かしていくとしよう。

アレキサンダーを育てよう!

まず、白ベルを取る。すると、さっそうとアレキサンダーの登場だ。


白ベルをまず取って、アレキサンダーを出そう。

アレキサンダーは、お助けアイテムなので、何をしてくれるのかというと…。

- ●敵に体当たりで攻撃する
- ●コインなども回収してくれる
- ●ぶつかった敵弾を消してくれる

といった感じ。

コインというのは、ステージ目的にコイン回収というのがあり、そのコインをプレイヤーの代わりに取ってきてくれるというものだ。


こりゃイイわ!行け!アレキサンダー。

アレキサンザーは無敵なので、通路や壁なんか通り抜けて取ってくれるので、コインを回収するステージでは、とっても心強い味方になってくれるぞ!

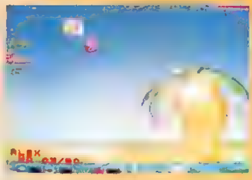

HP。初めは20しかない。

ライフがなくなったら黄色ベルで回復だ

アレキサンダーには、HP(ヒットポイント)というのが表示されている。

HPは、少なくなると、アレキサンダーの元気がなくなってしまい、攻撃しに行かなくなってしまう。しまいには、自機のそばに来て動かなくなってしまうぞ。

こうなるとアレキサンダーは、黄色ベルを欲するようになる(HPが0になると死ぬ)。


HPが少なくなると、黄ベルをほしがってくる。泣きそう。

そう、アレキサンダーのパワーの元は、ベルなのだ。HPが少なくなってきたら、すかさず黄色ベルを取ってHPを回復させてやろう。

白ベルを取ればレベルがアップ!

アレキサンダーのHPは、初めは20Pと、非常に少ないのだ。

しかし、アレキサンダーは、白色のベルを、2個、3個といくつも取っていくことで、レベルアップを施すことが可能なのである。


白ベルを何回も取ることで、レベルアーップ!

レベルアップすると、まずHPの最大値が20ずつアップする。

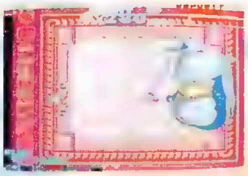
これで最大値を大きくしておけば、より長時間アレキサンダーを攻撃させることができる。

そして、第2に、アレキサンダーの移動スピードがアップする。

これは、大量のコインを回収したいときなどに非常に役立ってくれるぞ。

さあキミも、アレキサンダーを育成してみないか!

しかし、アレキサンダーは、ベルパワーなので、バリアが取れなくなるといった欠点がある。また、他の色のベル(菊一文字等)を取ると消えてしまう。ちょっと残念。


HPが40までできた。スピード速くなったぞ。

人気沸騰コラム オレとコイツとあいつとダイナマイツ

なんつっても、やっぱりこいつですね。

極パロが出て、初めはあんまりこいつのことは意識していなかったんですけど、何回もプレイしていると、だんだんとこいつのことが気になってきて……最後には、こいつのことを考えるだけで胸がいっぱいになっちゃって…。ハッキリ言って、もうこいつにゾッコンラブでした。キャッ言っちゃった。

で、セクパロなんですけどぉ、もう第一印象から決めてましたってカンジで、こいつのセクシーなダンシングにずーっと見入ってしまう私です。

でもでも、でもね、最近、新キャラクターのオプションくんが、やたらと私のことを気にしているみたいなの。昨日なんか、3回も目が合っちゃった。彼のプリティーな瞳に見つめられたら、ちょっと私の心も揺らいじゃう、みたいなー。

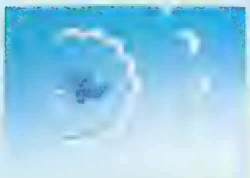
こんな私って、いけない女なのかしら。

と、冗談はこれくらいにして、やっぱりこいつなのです。

使用キャラを決めるにしても、こいつのあのやたらめっぽうな強さは健在なので、オプションの変身が時間制になってしまった関係上、なにも気にせずガンガンいけるこいつがやっぱりイイ!

復活するのがちょっとツラクなったのはまあしょうがないでしょう、ということで、みなさんはどのキャラを選びますか?

で、ダイナマイツですが、ダイナマイツといえば、「ファイターズヒストリーダイナマイツ」。じゃなくてじゃなくて、「セクシーダイナマイツ」。やっぱり、セクシーとくれば、ダイナマイツと付けたくなるのは、自然の摂理。なので、セクシーパロディウスの続編を出すのなら、「セクシーパロディウスダイナマイツ」に決定。



JOCKEY★

倉庫ステージ

～そこの倉庫にねーちゃんが!～

街中のおねーちゃんが消えてしまった！そういうことには鋭い面々、夜の街で働かすためにバクテリアンが連れ去ったことをすぐさま突き止め、奴らの倉庫へ。みんな助けてハーレムだあ!?

●ステージ目的
「はコンデナー」を破壊し、中にいるおねーちゃんを救出すること。

●ステージ内容
スクロールは通常。ベルトコンベア「はコンベア」によって運ばれている「はコンデナー」を破壊し、中に捕らわれているおねーちゃんたちを救出する。「はコンデナー」の中にはおねーちゃんではなく敵や、破壊不能な障害物の入っているものもあるので、注意しなければならない。また、コンベアと「はコンデナー」によって迷路を構成していたり、「はコンデナー」を崩して通路を切り開くなど、狭い通路で戦わなければならないのでハイテクニックを要求される。

●「はコンデナー」
さらってきたねーちゃんを梱包して発送するための箱。しかしそこはさすがにバクテリアン。すばらしい品質管理技術のおかげでねーちゃんだけでなく、鳥や魚やその他もろもろの物が混ざっている?

●ボス「はコンデクレーン」
普段は「はコンデナー」の吊り上げ作業を行っているが、タコスケたちが乗り込んできたため急遽、攻撃用に駆り出された。パイロットのペンギンは負けず嫌いで有名。

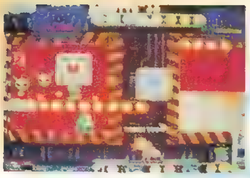




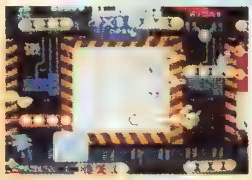


コンテナからおねーちゃんを救え!

このステージは、コンベアに乗って、「はコンテナー」がたくさんたくさん出現してくる。
この「はコンテナー」は、ショットで壊すと、中からおねーちゃんか敵かの、どちらかが出てくる。
箱にドクロマークが付いているのは、もちろん敵が入っているぞ。なんともわかりやすくてヨイ。


「はコンテナー」の中にはおねーちゃんが！

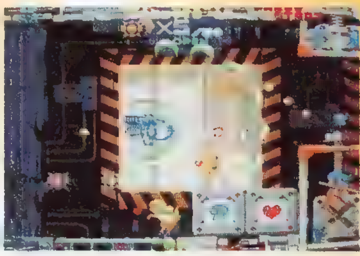

おねーちゃんを助けまくる。


うわっ敵が出た！うざったいなあもう！

ステージ目的は、このおねーちゃんたちを助けること。たくさん助けるには、やはりショットパワーが必要だ。なかなかハード。


コンテナが行く手を塞ぐ。ショットパワーがほしい。

後半には、クエスチョンマークの付いたコンテナが登場。このハテナマークのコンテナは、壊したら何が飛び出すのかわからない。
しかし、行く手をコンテナがふさいでるので、何でも壊して突き進むしかない！


ドクロマークは敵が出るぞ！気をつけろ！

ボス「はコンデクレーン」

このボスは、先っぽに機銃が付いていて、そこから弾を連射してくる。
さらに、チューブの中から、コンテナをいくつも落としてくる攻撃もある。


コンテナを落として攻撃。壊してもいいが…。

このコンテナの中には、おねーちゃんの入ってるのもあるので、おねーちゃんのは、ぜひとも壊して救出したいところだ。


ペンギン最後の反抗。一応当たると死ぬ。

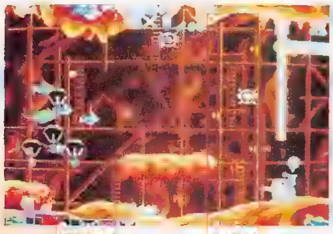
さらに、このコンテナと、クレーン本体の体当たり攻撃で、プレイヤーを押しツブそうと迫ってくる―


うわキツイ！ツブされるなよ。

このボスを倒すと、最後に中のペンギンが機関銃で弾を撃つ、なんとも愛らしい光景が見られる。
しかし、この小さい弾にも当たると死ぬので、あなどってはいけないぞ。きっとこのへんが負けず嫌いなんだろう。
でも、最後は結局逃げて行く。

へんな機械「ホレるんでス」を倒せ！

このステージは、いきなり炭坑の中に入っていって、地中での戦いなのだ。
この面、何が危険かって、いきなり崩れてくる地面、降ってくる岩などなど、とにかくいきなりの攻撃が多い。
それに、やっぱり地中なので、地形による"狭さ"が、プレイヤーを苦しめてくれるぞ。


地形が狭いステージはやっぱりイヤだね。

狭い地形にペンギン砲台がズラーッと並んでいる姿は、見ただけでウンザリなプレイヤーも多数出現（予定）。


この砲台の数はキテる！復活がキツそうだよ。

炭坑ステージ

～炭坑で談合してるのは、えっ?タヌ公!?～

あのバクテリアンたちが、嫌がらせに用いるために咳痰（セキ、タンが出て人民が苦しむ）を掘っていることが発覚。みんなの健康を守るため、現場に向かう一行。採掘機械「ホレるんでス」を破壊しつつ奥へ奥へと進むその前に、黄金色に光る何かが…。

●ステージ目的
採掘機械「ホレてるんでス」をすべて破壊すること。

●ステージ内容
スクロールは通常。ステージのいたるところに配置されている「ホレるんでス」を破壊する。ただし、柱を壊すとそれに支えられている床が落下する仕掛けがある。柱が支えている床は、画面に見えているものだけでなく画面外のものもあり、ある柱を壊されないと現れない床に「ホレるんでス」が設置してあったり、床を落としてしまうと倒せない（倒しにくい）敵がいたりして、柱の壊し方や順番に戦略性を要求される。

●採掘機械「ホレるんでス」
バクテリアが咳痰採掘用に巨額の費用を投じて開発した機械。デザイナー談「まさにホレボレするデザインですな一」。

●ボス「タヌコー」
超能力を持ったタヌキ。なぜ炭坑にタヌキがいるのかは謎。「炭坑」と「タヌ公」の語呂が似ているからネタに詰まった開発者が無理矢理登場させたという話もあるが、まさかそんな安直な設定はしないだろうと信じたい。弱点は顔。決して「玉」ではないので注意するように。だって痛いんだよ、ホントに……





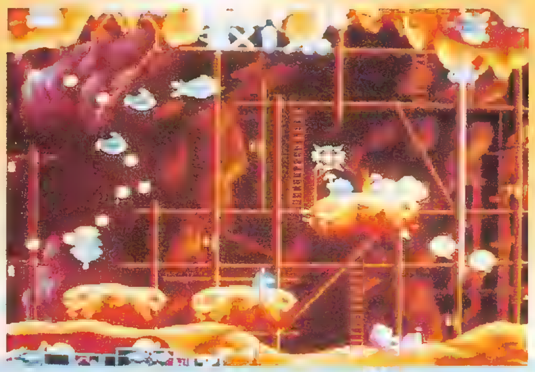
「ケムリまく、みな苦しい」



「へんな機械、穴掘ってる」

見どころは、炭坑ステージならではの敵キャラ、削岩ジャンパー（仮称）や、トロッコペンギン（仮称）などなどだ。
そして、この面最大の見どころ（聞きどころ?）はBGM。BGMは、炭坑なだけに、"炭坑節"だ！
しかも、こいつでプレイしていると、こいつミサイルが、その曲に合わせて踊り出してしまうっつーじゃあないですか!!これはぜひとも一見の価値アリですぞ。


炭坑節に合わせて、こいつミサイルが踊る!踊る!!

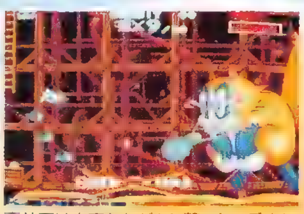

削岩ジャンパー登場。カワイイけど攻撃はキツイ。

ボス「タヌコー」

ボスは「タヌコー」。見たままタヌキだ。
タヌコーは、超能力で岩を飛ばして攻撃してくるぞ。この岩の中には、へんな機械、ホレるんでスも混ざっているので、なるたけ破壊したい。

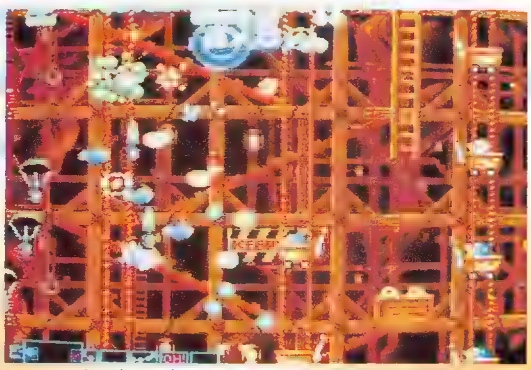

岩とばし攻撃。壊さないとやっかいだ。

弱点は顔で、間違っても玉じゃない。でも間違えて玉を撃ってみると…。
玉を撃つと、跳びはねて痛がるタヌコー。そりゃ痛いだろうなぁ。"玉は撃っちゃダメよ"と怒られてしまうぞ。ちなみに玉をいくら撃っても痛がるだけで、ダメージにはならない。


痛!!玉は大事なんだから撃っちゃダメ！

ダメージを与え続けると、おねーちゃんに変身したりもする。割と演出が楽しいボスだ。一度は来てみると面白いかな?


いきなりおねーちゃんに大変身。意味は特にない。


トロッコペンギン。ダイナマイトを投げてくるぞ。

空中ステージ

～楽して稼ぐ。そら、あめーわ～

突如やってきた怪しい男。何でも宝の地図を持っているという。そこでさっそくお宝回収に向かった一行。ピクニック気分でコインを回収していたのもつかの間、目の前には行く手を塞ぐ破壊不可能の巨大な壁が!おお、これぞ究極のマニア対策!まさに開発者の夢!……あ、つい本音が…。

●ステージ目的

空中に浮いているお宝の回収。

●ステージ内容

上下無限スクロール。迷路状になった壁の間に浮いているコインを回収していく。壊れない壁を食べて壊れるようにする「あめぱっくん」や、これまでのパロディウスでのテクニックを利用して攻略していく。

●「あめぱっくん」

壊れない壁を食べて壊れるようにする。倒してしまうと壁が壊せなくなり、ひいてはテクニックを使わないと通り抜けることができなくなってしまうというやっかいな敵。

●ボス「キャンディーコア」

空中に浮いているコインの発生源。コア「うずまき」を中心にして、まわりを「あめだま」が飛び回る。決して、「コア」という名前のキャディーさんのことではないのでご注意を。





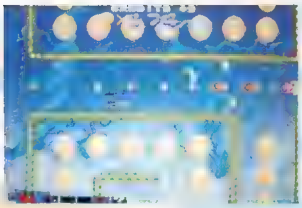


コインを集めてひともうけ!

このステージは、浴場ステージに続き、コインを集めることが目的のステージだ。

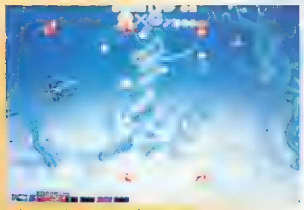
でも、今度のこのステージは、高速スクロールじゃないから、コインを集めるのなんて、カルイカルイ!?

いやいや、そうは問屋が卸さない。ノーマルスクロールなのだが、嫌ーな地形にはばまれて、コインが回収しづらいったら、もう。



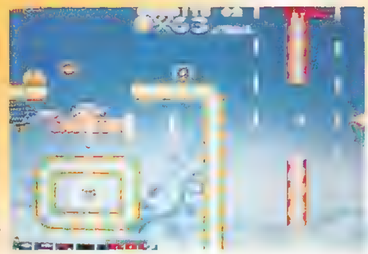
あんな所のコイン、どーやって取るの?

また、この面くらいまでくると、ザコの弾にしても、数が増えてきて、具合が悪いぞ。

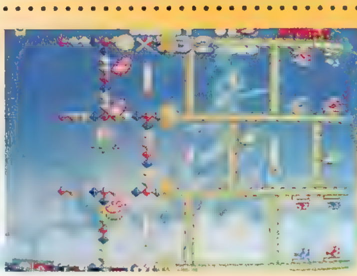


ザコの弾もいっぱい。コインを取るヒマがない。

地形に入ったら入ったで、四角いハッチのような所から、高速でわいて出て、突っ込んでくるザコや、狭い通路に入りびたってる、ちょっとカタめのヤツなんかもいて、少々手ごわいステージ。



ハッチから延々とわいてくるザコ。嫌だ。



このへんな顔みたいなビーンズ(?)嫌。

しかし、コインを回収しまくるためには、これらの危険をかいくぐりながらも行くしかないのだ!



通れないぞ。「あめぱっくん」に食べてもらおう。

さらに行くと、壊せない壁が行く手を塞いでいる。

ここは、壁を食べて壊せるようにしてくれる「あめぱっくん」の力を借りよう。

なんとなく、パロの3面を思いだすね。ちょっと違うケド。

このステージの最後には、再び壊せない壁が!今度はあめぱっくんも出てこないぞ!

さあどうする!

…て、ベルが大量に出てくるのでバレバレ。青か緑でサクッと抜けよう。



ここはどうすんの?答えはベルパワー。

ノルマを達成するには、アレキサンダーの力を借りるとイイかも。カベを通り抜けて、どんどんコインを回収してくれるぞ。



アレキサンダー大活躍!してくれそうだ。

ボス「キャンディーコア」

ビックコアのテーマにのって、ノリノリで登場するこの「キャンディーコア」。

動きは、テトランに似たカンジで、ぐるぐる回りながら、先っぽから弾を撃ってくる。



ぐるぐる回りながら迫ってくるぞ。

動きが止まると、いきなり内側のアメが伸びて、コインの大放出!ここは回収!?そんなことやってるヒマはないぞ。

かなりの強敵だ。ランクが上がると弾が増えて手におえない。菊一がほしーい!



コイン出したケド、取ってるヒマがないぞう。

ボスオンパレードステージ

~すごい奴らが帰ってきた~

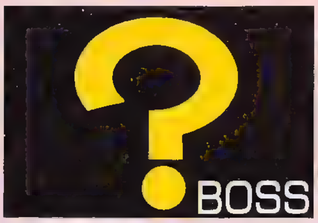
探偵事務所設立の話を聞いて、仕事を探しにやってきたなつかしの面々。こんな奴らに仕事を取られてなるものかと、それをおっぱらう探偵たち。ああ麗しき友情。昨日の敵は今日も敵…。

●ステージ目的
すべてのボスを倒すこと。

●ステージ内容
ボスオンパレード面。計5匹のボスが登場する。アウトになるかタイムオーバーになるとこの面は終了する。

●出現するボス
パロだ!より…「キャプテンペンギンノフスキー」「イーグルサブ」「ホットリップス」
極パロより…「カプチーノ」

●融合ボス「ゆうこ」
ボス敵たちの「なんでいつもやられ役ばかりなんだよー」という思いから生まれたボス。その美しい容貌に似合わず各ボスの攻撃をすべて兼ね備えている。一本の矢は簡単に折れるが三本集まれば云々というのがはたして本当なのか!?

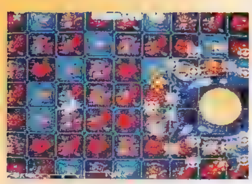


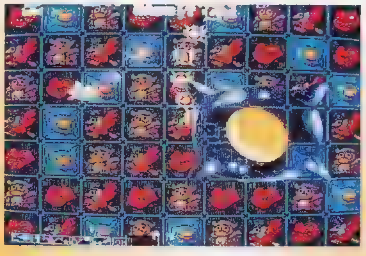




カプチーノ

まず、ボスオンパレードの1匹目はこいつだ。このステージは、出てくるボスをすべて倒さねばならないのだ。そのためにはまず、このカプチーノで装備を整えなさい!ってことか?
でも、例によってルーレットや鉄球が混じっているので、あなどってはいけないぞ。
まあ、でもこいつは大して強くない(前作比)ので、サッサとパワーアップしてやっつけるのが吉か。


カプチーノ登場。ルーレットだー(苦手)。


鉄球は少なめ。でもランクでまた……。

キャプテンペンギンノフスキー

2匹目は、なつかしのパロディウスだ!から、1面ボスのこいつだ。
昔と同じく、小ペンギンから弾をバラバラとばしてくるぞ。
しかも、前よりも弾数が多い!ちょっとキツイんじゃないか?でも、しょせんは1ボス。たいしたことない。


なつかしーなあ。弾数が多いぞ。

イーグルサブ

なつかしのパロの2ボス。元ネタは口○五輪の「イーグルサム(?)」。知らない人もいるんでは?古すぎ。
攻撃方法は、これも昔と変わっていない。が、こいつもやっぱりパワーアップしていて、見てくれこの弾のデカさ!! パロディウスの2周目も目じゃないくらいだ。こいつは少々手こずりそう。


でも、やっぱあんたは過去の人だよキミィ。

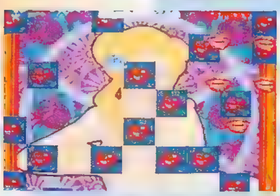
ホットリップス

このボスが出てくると、「3時のおやつは文○堂~」と歌いたくなるよね。出現のしかたまで全く前と同じだ。


ううっそ。デカイよ弾。なんてな。帽子も健在だぞ。

倒すと、例によってハゲタカになって落ちていきます。いい感じ。


ハゲタカになって落ちてくのも同じ。

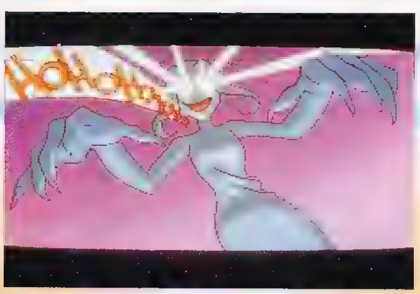

こ、この出かたは!昔を思いだすねえ。

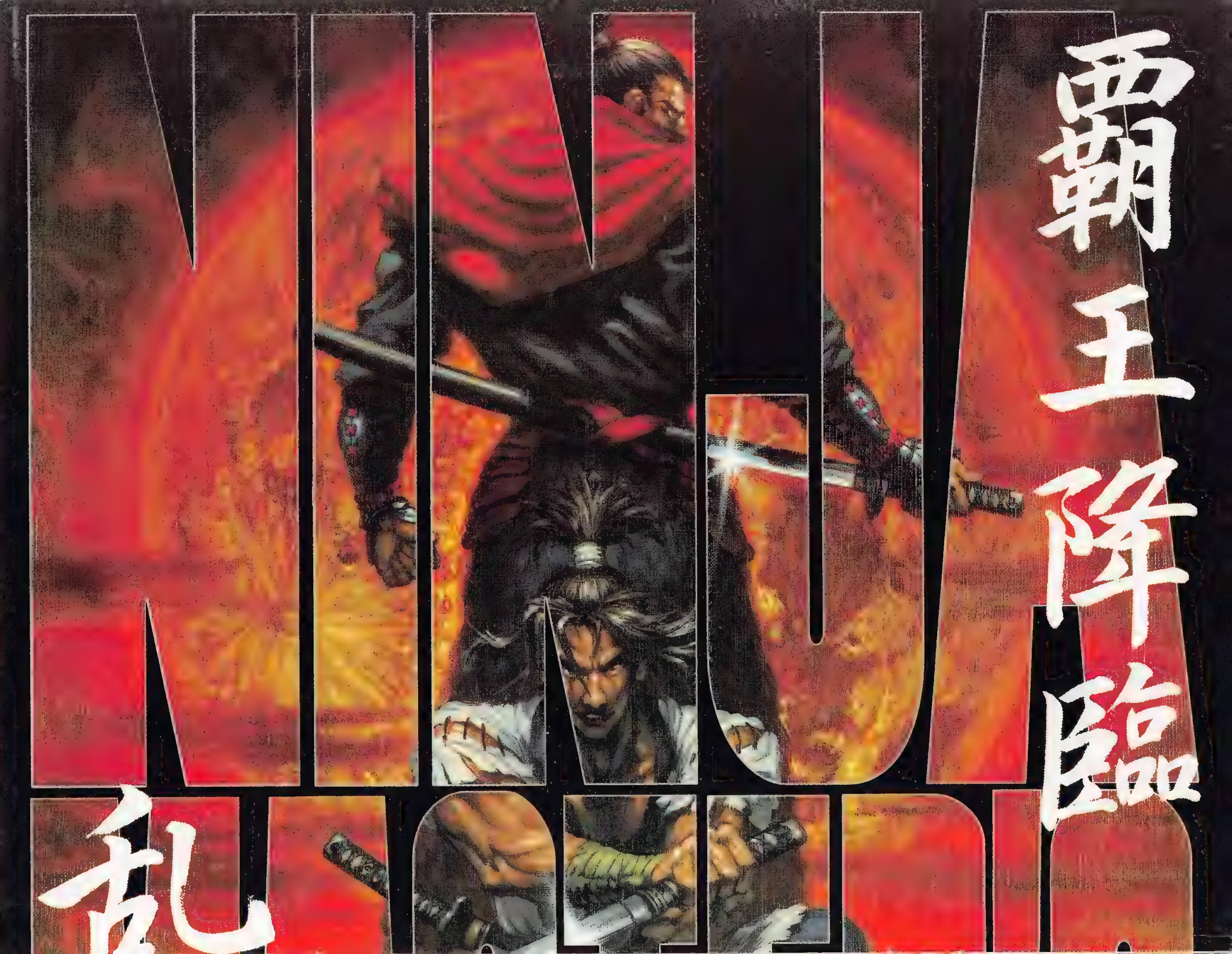
しかし、このボスは、残り4体になると、いきなり4体が、巨大な1体のビッグなリップに大変身!!大きくなって体当たりしてくるぞ。
でも、やっぱり歯は壊せるし、パロディウスだ!ならいざ知らず、極パロ出身のこいつやミカエルの前では敵ではなかった…。


巨大なクチビルに変身。うわー寄るなー!

ボス「ゆうこ」

このボスは、まだ正体を明かすことはできない。今回のところは、作戦失敗のこの画面でガマンしておいてくれ。


このシルエットから想像してみてね。


NINJA
霸王降臨
乱



世戦慄
MASTER'S
新作対戦格闘
NINJA MASTER'S
~覇王忍法帖~
ADK エーディーケイ
埼玉県上尾市愛宕3-2-15 ADKビル
テレホンサービス
048-775-2347 電話番号はお間違えなく
NEOGEO は SNK の商標です。
Over Top TM
©SNK/ADK 1996
全開最速
車種を8台の中から選択。
裏道を見つければコース
は様々に選択可能。
ドリフト駆使して突っ
走れ!

コンスポ



ストーリーモードのキャラ選び。

剣と魔法の大バトル
ガーディアンヒーローズ

対戦格闘の爽快感とロールプレイングの奥深さを融合させた新しいRPG。



対戦だと6人同時プレイだ。

ストーリー

一人の男の野心によって魔導国家に姿を変えた王国で、偶然魂の宿る剣を手にする4人の冒険者。そこに現れ彼らを導く王国の女騎士と、彼女を追う王国兵士。長い時代の中で深く絡み合う運命の糸は、今、一本の剣に結びつく。そしてその剣が魂の主に出会う時、すべての謎は運命の糸と共に解きほどかれ、神にもわからない未来へと誘う…。

このゲームの売りは、サターンならではの、敵をまとめてなぎ倒せる爽快感と、剣技や魔法のハデな演出だ。なぜこのゲームに格闘と付いているかと言うと、ストーリーはRPGのように進んでいても、いざ戦闘になると、横スクロールの格闘アクションゲームになってしまうのだ。

VSモードでプレイすると、対戦格闘ゲームになるのだが、このVSモードが、ナント6人同時プレイが可能という凄まじさだ。

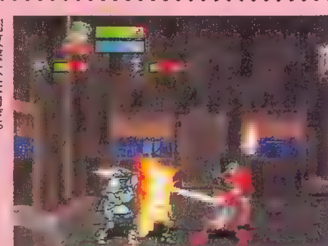
ストーリーモードは、4人の主人公の中から一人を選んで、ストーリーを進めて、目標を見つけて、達成するのが目的だ。

キャラの行動によって、シナリオが変化するマルチシナリオシステムも、このゲームの売りの一つだ。

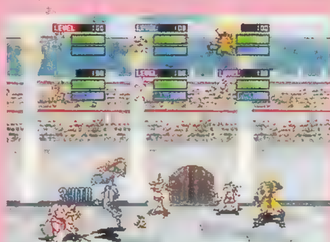

剣を見つけたせいで襲われるのだ。

それでは、操作方法を説明しよう。

攻撃方法は、剣攻撃と魔法攻撃があり、剣攻撃はAボタンが強攻撃、Bボタンが弱攻撃、Cボタンがオートガードだ。魔法攻撃はXボタンがアンデット命令選択→実行、Yボタンがライン移動、Zボタンが魔法選択である。


剣攻撃は主力だ。

ほかにも特殊操作と言われるものがあり、方向キー前系＋AorBでリーチの長い攻撃、空中で方向キー下＋Aで下方に強い攻撃、後ろからダメージを受けた時＋Aで前後に無敵の反撃で、方向キーを2回入れることによって、ダッシュやバックステップ（強＋ガード）や2段ジャンプになる。Cボタン2回の避けなどを、うまく使いこなして、操作しよう。


連続で入れればコンボになるぞ。

■戦士
ハーン・サムウェル
人並みはずれた高い攻撃力を持ち、豪快な剣技で敵をなぎ倒す。攻撃は一発に重点を置き、連続攻撃はあまり得意としない。炎系の魔法を得意とする。少々キザな面がある。

■魔法使い
ランディ・M・グリーン
使い魔の小動物（エドワード・M・コニャック：通称エド）と常に行動を共にする熱血やんちゃ少年。銀次郎仕込みの棒術拳法を使うが、半人前。魔法力には、ずば抜けた才能を持ち、攻撃魔法全般を得意とする。エドは意思を持ち、言葉も話せる知的生物で、ランディと似た性格。

■忍者
イプシ・ギンジロウ
パーティのサポート的役割を担う冷静かつ打算的な年長者。血気にはやりがちな仲間をなだめる役。武道、拳法の達人であり、少々回転癖がある。

■僧侶
ニコレ・ニール
パーティ唯一の僧侶で天然ボケでドジなぶりっ子。楽観主義者であるが、現実に対してシビアな目を持つ。罪は憎んでも、人は憎まない根は優しい少女。攻撃能力は皆無に等しいが、神の加護を受けており、運による解決が多い。魔法は主に防御系とサポート系に長けている。（スピード男爵）


魔法攻撃ドハデでカッコイイぜ。

よーちえんじなのだぁー!!
魔導物語
～はなまる大幼稚園児～

従来のそれとは違う表現がウリの人気RPGが斬新さに磨きをかけてSFCに登場!!

かの名作落ちものパズル『ぷよぷよ』のキャラクターたちのルーツとして知られるパソコンの人気RPG『魔導物語』が家庭用にアレンジを受けてスーパーファミコンに登場だ。

5歳になったアルル…そろそろ魔導幼稚園も卒園の時期です。

でも、私たちが知っている幼稚園とは違い、魔導幼稚園を卒園するにはある資格が必要なのです。なぜなら、魔導幼稚園を卒園するということは、一人前の魔導士になったという意味を持つからなのです…。



間近に迫った卒園試験。お勉強しましょうねぇ～。

一人前の魔導士を目指しているアルルは、もちろん卒園するために毎日勉強を頑張っていました。

そんなある日…アルルの元に1通の手紙が届きました。

手紙の中には、地図と見知らぬ文字で書かれた手紙が入っていました。

さて、これから、どんな事件がおこるのでしょうか?

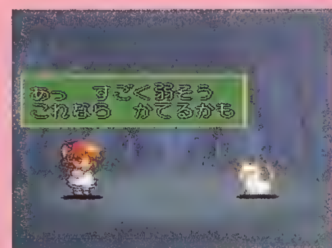


なななんと2D見降ろしRPGに。ここはどこ?

ストーリーでも分かるように、今回SFCに移植されたのは、アルルが幼稚園時代のお話なのだが、パソコン版では塔の中だけのお話だけであったのに加え、SFC版ではアルルが卒園試験の塔に入る資格を得るまでのエピソードが追加されている。また、新登場のキャラクターとして、サタン様をライバル視しているデビル君や、すけとうだらの息子で不良のすけとうだらジュニアなどが登場し、お話を盛り上げてくれるぞ。



まだまだ魔法も弱っちい。1人前への道は遠い。

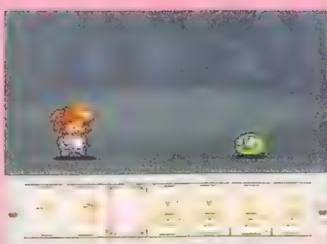


『ぷよぷよ』でおなじみの漫才デモ。VSケットシー。

もともと、『魔導物語』というゲームは3Dダンジョンタイプのダンジョンタイプの RPGであったのだが、今回SFCに移植するにあたって、なんと、なんと2D見降ろしマップに変更されているのだ。これにより、3DRPG特有のとっつきにくさが消えた上、今までは文字で表現されていた「アルルは笛を吹いた」などというアルルの行動が、画面内のアルルが笛を吹く動作をすることで表現されるので、子供や普段あまりゲームをやらないプレイヤーもすんなり魔導の世界に溶けこめるだろう。

他にも、遊びやすくするための変更点は多く、『ぷよぷよ』でおなじみのかけあい漫才によって始まる戦闘などは、キャラの動きや魔法の効果などが見た目にも分かりやすいサイドビュー方式になっていて、可愛いキャラのアクションを見ているだけでも楽しいものになっている。

また、操作系の変更点として、「カード式アイコン」の採用が挙げられる。これは、魔法やアイテムなどを使用する時、文字のコマンドではなく、絵柄で覚えやすいカード式のアイコンで選択できるシステムであり、他にもセーブやステータス表示など、通常のRPGでできることは、ほとんどカード式アイコンでできるようになっている。もちろん、カードの役割をボタン一つで画面に表示するヘルプ機能もついているので、初めて遊ぶ人も安心だ。



アルルが苦しそう。ピンチだ!ヒーリングのカードを選べ。

そうなのである。これはパソコン版から引き継いだシステムで「ファジーパラメータシステム」と呼ばれるものなのだが、どのようなものかというと、アルルや敵の残りの体力や魔導力、そしてダメージなどを数値ではなく、メッセージとキャラのリアクションで表現する、というものである。例えば、ニコニコしながら歩いていたアルルが強力な魔法を戦闘でくらい、その後は元気のない顔でとぼとぼ歩くとか、強力な魔法で目を回してぐったりしていたアルルが、回復魔法を使うと、「元気いっぱい絶好調!!」と言いながらおどり出したりする様は可愛いのひとことに尽きる。サイドビューになったことで、表情だけだったのが全身をいっぱいに使って表現するようになったのは、感情移入に一役買っていると言えよう。



回復魔法を使ったところ。アルルのおどりは可愛いすぎ。

『ぷよぷよ』のマスコットキャラとして有名なカーバンクルや、アルルの攻撃時のボイス。ハーピーの歌、マニアックなところで「魔導音頭」や知る人ぞ知る「ぷよまん」など、ぷよマニアならどこかで聞いたことのある単語やメロディーなどもゲーム中には多数登場する。ぷよマニアだったら見逃さないように!!コレクターズアイテムとしての価値も高いぞ!!

可愛いもの好きからぷよマニア、はたまたアルルマニアから幼女マニアまで（おいおい）、理屈抜きに〝楽しめる〟ソフトだ。

（ぱいなつぷるずきん）



まだまだ弱いぼくだけど…。



いつかなりたい無敵の園児。

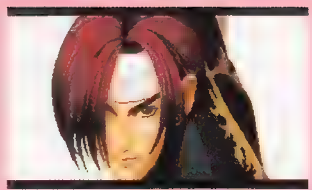
SS　3月28日　7800円(税別)

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

©SNK 1995（250メガ）

もう一度95で燃えたろうじゃん

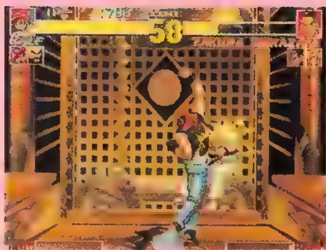
ビックタイトルの中でもひときわ目立つKOF'95だ。今度はサターンで遊べるらしく、とにかく気合いの一品だ。



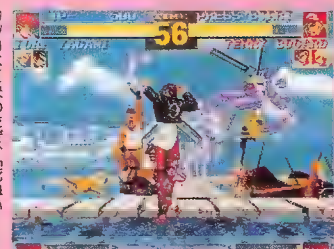
へへっ…も、え、た、ろ、う…。

まずは完全移植

セガサターン対応ソフトは、ネオジオからの完全移植となっていて、遜色のないクオリティに仕上がっている。また、セガサターンの処理能力をさらに高める拡張システムも組み込まれているので、息をつく暇もないくらいスムーズに楽しんでいけそうだ。



何かすごくいい感じだ。



カッコよく決めたぜ、「死ねい!!」

まあ、知っとこうかの

使用キャラクターは、前作に登場した24キャラクターから3人（1チーム）入れ替えとなる。ボスキャラクター2人は、ある裏技によって使用可能になる。

人数は最高26人もいるので、どんなキャラクターでも多少は使えるように、連続技や超必殺の出し方を練習しておこう。1キャラだけってのは、通用しないぜ。

どう闘う?何人で闘う?

今回も、KOFの世界ではおなじみの3人対3人で闘うチームバトルシステムを採用しているが、家庭用では1対1のシングルマッチモードも見逃せない。

なによりも、前作との大きな違いは、自分で好きなチームを組めるチームエディット機能だ。



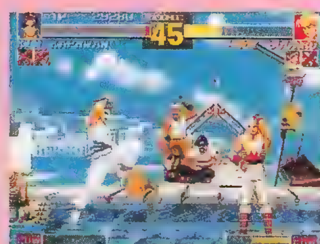
カワイイ子が2人、しかしこれから闘うのだ。

動かすには!

キャラクターは、8方向のレバー入力と4つのボタンによって操作できる。

各キャラのは、一定の条件がそろえば繰り出される「超必殺技」や、「攻撃避け」「パワー溜め」「ふっ飛ばし攻撃」「援護攻撃」「挑発」「空中ふっ飛ばし攻撃」「カウンター攻撃」など、8種類以上の基本攻撃システムを持っている。

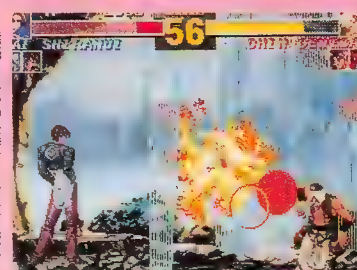
勝利へのキーポイントは、いかにして新しいことをやるか、どうやって相手の裏をかくかだが、このゲームにはその2つの要素がどちらも組み込まれているので、面白いゲーム展開が期待できる。（MAN次郎）



挑発してる所に、キムの乱舞がスイ〜と…。



龍虎でおなじみ影二ー



じじい、大道芸はそれぐらいにしとけ…。



発売されるのを待て!そしておどろけ!!

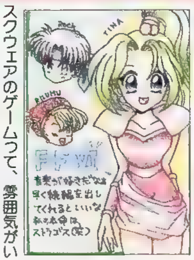
飛鳥のご家庭アイランド

クイズ　ゲームはな〜に　読者版

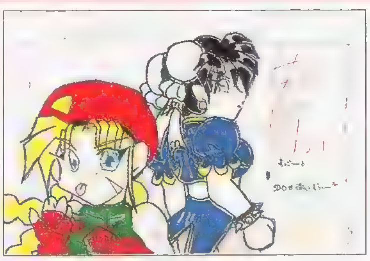
イラストはやっぱり、人気ゲームのものがどうしても多くなってしまいがち。そんな中でキラリと光る、「そうなんだよ、実はオレもこのゲーム好きで」というイブシ銀な作品を見つけてしまうと、もう幸わせってカンジの担当であった。



（和歌山県　向晶君）



スクウェアのゲームって、雰囲気がいいのだ。（東京都　亜美野・棧）



この号のストZERO2の記事も読んでね。（福岡県　ボビィ☆弥生）



EXのパラソル奥田にクリソツなんで、のせてしまいました。（滋賀県　タツヤ・ザ・グレート）



本当はクイズのハガキなんだけど楽しいイラストだったんで。ゴメンネ。（山梨県　らんすくん）

採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。



カラーアイランドターボだぜ！

いえーいえー。今年のAOUは遊べそうなマッスィーンが揃ってそうですこぶるヨイ感じー♥とりあえず上半期はタイクツしないですみそうですわホーホホホホホ。なんてな。



⬆（千葉県　チャカ夫君）
☆洗練、って言っていいのかな。



⬆（兵庫県　馴染しん君）
☆戦国の続編が出たってコトは…ん？次の活躍が期待できるか!?

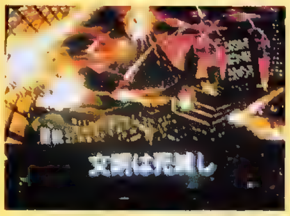


⬆（東京都　海苔たま子さん）
☆春先。ちょっと元気。

総天然色アワー ニューゲームジョングル

皆さんは覚えていらっしゃるであろうか。昨年の一時期、アイランドのアンダーグラウンド形成に一役買った世紀末ゲー『プライマルレイジ』のことを！！！忘れた？そう。先日編集部を散策していたところ、編集のかわでんの机の上からレアな一品が発掘された。それが今回初（でもない）公開のこの写真である。

昨年のAMショーのアトラスブースに参考出展されていたのだが、なにぶん暗幕ナシでダイレクト撮影したモノなので画像が悪い。しかしこんな写真でもノリだけは読者諸氏に伝わると確信してならないワケで。









これが戦慄のストーリーであるッ。なぜ蘇ったかは秘密。



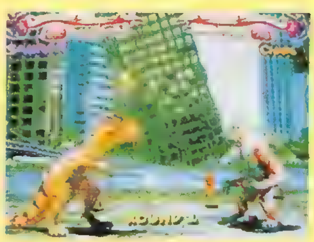
見るからにエコロジックなタイトル。しかし！これは人類滅亡後の世界なのれーす。



君の分身を選べ！共に世界の新秩序を作るのだ〜。



通称カチンコゲイザー。空中コンボオッケー。



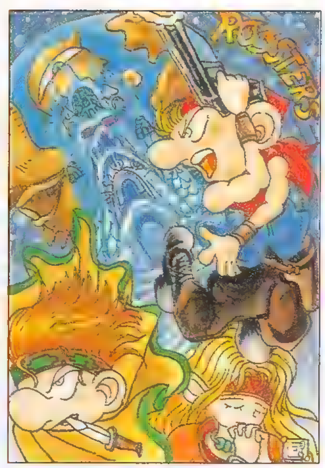
ラウンドスタートの図。ちなみに足元にいる人民は**取って食える。**



勝者こそが掟。死肉食い放題じゃ！ラウンドが進めばおかわり自由。



⬆（大阪府　西ユキイさん）
☆このライバル関係、もはや格ゲーには欠かせない要素なのか？（虎アナっぽい）



⬆（山口県　QQQ君）
☆夢を見るのも、命懸けだよなぁ！



マジックザギャザリング

■バラ売りも開始！取り寄せ商品なので、ちょいと注文からお届けまでに時間がかかってしまいます。悪しからず。送料は一律何個でもEの500円。やってみたいけど、近所に売ってる店がないから…ってときは有効に活用してほしい。友達と一緒にまとめて試しに買ってみて。初めての人は、ギフトボックスがお薦めだよ。

通販番号	価格	商品名	内容物	送料	備考
WOC 6100	1350円	MTG スターターデッキ	1デッキ（カード60枚入り）	E	第4版
WOC 6700	16200円	MTG ブースターパック	36パックセット（1パック15枚入り）	E	第4版
WOC 6551	17100円	MTG クロニクル	45パックセット（1パック12枚入り）	E	エキスパンションカード
WOC 6505	15000円	MTG フォーリンエンパイア	60パックセット（1パック8枚入り）	E	エキスパンションカード
WOC 6508	16200円	MTG ホームランド	60パックセット（1パック8枚入り）	E	エキスパンションカード
WOC 6550	3000円	MTG ギフトボックス	1箱（カード120枚入り）	E	スターターデッキ2セット＋おはじき
WOC 6506	1350円	アイスエイジ スターターデッキ	1デッキ（カード60枚入り）	E	エキスパンションカード
WOC 6700A	450円	MTG ブースターパック	1パック15枚入り	E	エキスパンションカード
WOC 6551A	380円	MTG クロニクル	1パック12枚入り	E	エキスパンションカード
WOC 6505A	250円	MTG フォーリンエンパイア	1パック8枚入り	E	エキスパンションカード
WOC 6508A	270円	MTG ホームランド	1パック8枚入り	E	エキスパンションカード



新作ビデオタイトル続々発売！



餓狼伝説3ビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-18
付録：解説書



真サムライスピリッツビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-14
付録：十兵衛アイパッチ



ストリートファイターZEROビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-19
付録：解説書



バーチャファイター2ビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-15
付録：解説書



ザ・キング・オブ・ファイターズ'95ビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-20
付録：京サマエチケットブラシ



ヴァンパイアハンタービデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-17
付録：魔剣しおりん

2月7日発売



サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
4800円(税込み)GV-21

2月17日発売



マーヴル・スーパーヒーローズ
4800円(税込み)GV-23

3月中旬発売



リアルバウト餓狼伝説
4800円(予価)GV-24

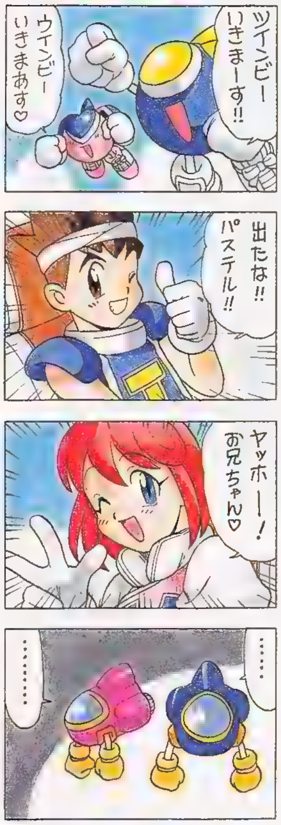
3月後半発売



鉄拳2
4800円(予価)GV-22

ゲーメストビデオの新作が矢継ぎ早に発売!読者サービス部では、もちろん予約受付中。気になるタイトルは要チェックにすバス注文してくれ。もちろん、今まで発売しているタイトルもよろしく!

吉崎観音の つ ツインビー



コスパから、いろいろ出てます。先生、コスプレしちゃってください。



■京グローブ〈本革製〉

読者サービス部で買ってくれた人には、非売品のシルバー京バッジをもれなくプレゼント！サイズは1つで、甲まわりが22cmぐらいまでのフリーサイズです。

〈限定数50〉



草薙　京グローブ
価格15450円 送料：
通販番号：

ゴールド京バッジ&ゴールド炎バッジ or シルバー京バッジ&シルバー炎バッジ





2個セットで、金色の京バッジに、金か銀色の炎バッジが付いたセットだ！

〈各限定100セット〉

京バッジセット／金
価格1030円 送料：
通販番号：

京バッジセット／銀
価格1030円 送料：
通販番号：

福袋買ってくれてありがとう

おかげさまで2月14日をもって、注文受付を終了させていただきました。好評のダブルプレゼントの発表は、あとひと月後ぐらいにできると思いますので、もうちょっと待ってね。

それじゃ、次は夏袋で！

テレカケース



■テレカが24枚入る、ナイスなテレカケース。もはやテレカマニアには定番。

メルティテレカケース
価格1000円 送料：C
通販番号：GV-21

伝説の魔法騎士、ここに降臨!!



魔法騎士レイアースより、獅堂 光、龍咲 海、鳳凰寺 風の制服発売。いずれも総裏地のしっかりしたつくり。さすがCOSPAだね。参考サイズは左記の通りです。

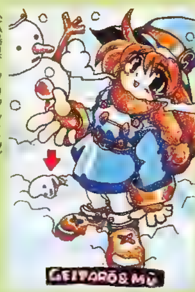
レイアース制服獅堂　光S
価格49800円 送料：E
通販番号：5C1003S
レイアース制服獅堂　光M
価格49800円 送料：E
通販番号：5C1003M
レイアース制服龍咲　海S
価格49800円 送料：E
通販番号：5C1004S
レイアース制服龍咲　海M
価格49800円 送料：E
通販番号：5C1004M
レイアース制服鳳凰寺　風S
価格49800円 送料：E
通販番号：5C1005S
レイアース制服鳳凰寺　風M
価格49800円 送料：E
通販番号：5C1005M

Sサイズ／ウエスト58～63cm／身長155～160cm
Mサイズ／ウエスト63～67cm／身長161～166cm

COSPA COSTUME PARADISE

今月のむーちゃん&ゲー太郎

のびのびになっていた温泉ツアーが、ついに再計画。この号が発売されるころには、ゆっくりと雪を見ながら温泉に浸かっている…ハズ。予定外の仕事が入らないことを祈るばかり。さて、与太話はこれぐらいにして、葉書を紹介しますか。



（広島県　タカアシくん）
☆もう10年以上雪だるま作ってないなあ。みんなはどう？



（千葉県　昇竜ケン子さん）
☆ムッとした感じがむーちゃんっぽい。仕事くれってな表情が、ね。



（東京都　ターボR売ってくださいさん）
☆MSXといえばムック担当のアナーキャー松井を思いだす。どんな馬鹿っ話かはまた今度。



（宮城県　坂上みおこさん）
…何の目的もなく存在しつづけることこそ彼女たちの仕事なのでは?と感じる今日この頃。

GAMEST通信販売読者サービス部

書籍・雑誌類の通販申し込み方法



闘神伝 2
価格980円　Mook Vol.25

■強い要望にお応えして、ゲーメスト関連の雑誌、ムック、増刊号等の通販をおこなっています。

ただし、通販で注文すると、送料が本の価格にプラスして必要になってしまうので、本屋さんで注文したほうが安く買えるんですけどね。

通販の方法は他のグッズなどと同様に、商品名をはっきりと記入してください（続編や似たようなタイトルが多いので、間違いを少なくするために分かる情報はすべて書いてください）。ゲーメストバックナンバーリストは、本誌の156〜157ページを参考にしてください。増刊号&ムックも本誌の156〜157ページで紹介しています。

雑誌の流通の性質上、（古い物はとくに）多少汚れや傷が目立つ場合があります。細心の注意はしていますが、なにとぞご理解のほどよろしくお願いします。

送料は一律Eの500円です。

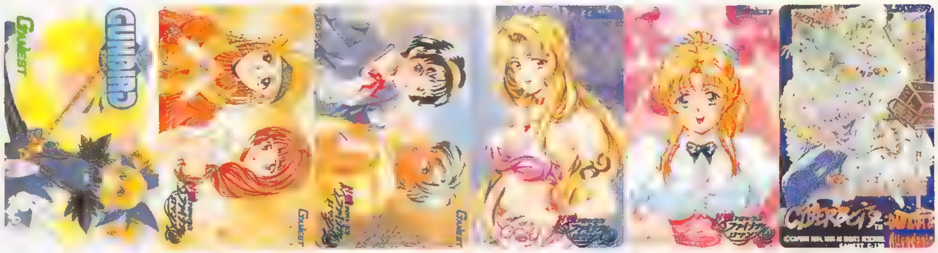
最後に、ご注文の際はお手数ですが、他のゲームグッズとは別に本だけをまとめた形で申し込んでください。

ゲーメストテレカ

■いろいろ出てます、ゲーメストテレカ。新しく発売されたテレカケースにごすバス入れてちょーだい。



岸部理香子テレカ	西田みかテレカ	夏目由加梨テレカ	酒井夏美テレカ	ツインビーヤッホーテレカ	メロディ・フルートテレカ
価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1300円　送料：A	価格1300円　送料：A
通販番号：VS-04	通販番号：VS-03	通販番号：VS-02	通販番号：VS-01	通販番号：K-26	通販番号：K-25



マリオンテレカ	えみり&瞳テレカ	博美&まりのテレカ	麗奈テレカ	ミクテレカ	デビロット様テレカ
価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A
通販番号：PK-2	通販番号：VD-04	通販番号：VD-03	通販番号：VD-02	通販番号：VD-01	通販番号：C-101

メルティグッズ



メルティキーホルダー
価格350円　送料：B
通販番号：G-19

メルティテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：G-23

メルティバインダー
価格1200円　送料：F
通販番号：B-3

メルティマグカップ
価格800円　送料：G
通販番号：G-22

メルティプレスタオル
価格450円　送料：C
通販番号：G-20

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

●読者サービス部の通販では、[illegible]「現金書留」でお申し込みください。
＊ご注文の際は、[illegible]
●表示価格は、すべて税込みです。
●交換または返品について、[illegible]
返品について、商品をお届けの際に納品書を同封いたしておりますので、[illegible]
宅配便や郵便小包を利用して、読者サービス部までご返送ください。[illegible]
交換または返品のお手続きは、[illegible]
●ご入金から商品到着まで10日〜20日ほどかかります。

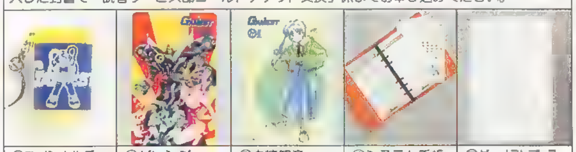
A	何個でも …… 100円	D	3個まで …… 200円	
			4個以上 …… 400円	
B	2個まで …… 100円	E	何個でも …… 500円	
	3個以上 …… 200円	F	何個でも …… 800円	
C	1個なら …… 200円	G	単品発送品 …… 800円	
	2個以上 …… 400円	H	何個でも……無料（サービス）	

◆複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で、一番高い料金を送ってください。（単品発送品は個別に加算してください）

送料例：メルティテレカ1枚……100円（A）
MTGギフトボックス1箱……500円（E）
MTGクロニクル4パック……500円（E）
斬紅郎無双剣ビデオ1本……無料（H）

以上の商品を一括注文された場合の送料はEの500円 500円。
お申し込みに必要な合計の料金は、商品の金額10,520円＋送料500円＝11,020円となります。

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢、電話番号を記入した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

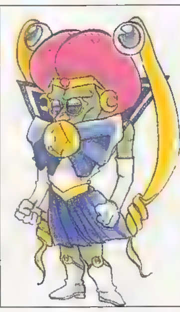


①コインホルダー：10点
②ゲレンジャーテレカ：20点
③吉崎観音テレカ：20点
④システム手帳：30点
⑤ゲーメストプレスTシャツ：40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420　株式会社　新声社お問い合わせ先:株式会社　新声社　読者サービス部〒101-00　東京都千代田区内神田1-11-4
お問い合わせ番号:03-3293-9326受付時間:月〜金曜日　AM11:00〜PM5:00

毒錆戦闘員の叫び

（毒錆戦闘幹部　死神将軍）
ウヒヒ、ただ今毒錆戦闘員強化プロジェクトの進行中ザマス。恐怖の戦闘員たちの目覚めはもう目の前ザ〜マス。



レイアースの制服は早速ゲットザマス。尻バズーカに行かせるザマスか…。ついでにナコルルの服もゲットさせていい感じざます。MTGも興味あるザマスが商品が入るとすぐになくなってしまうらしいザマスから、倉庫を襲わせることにするザマスかしら…。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

02 東京

払込取扱票

通常払込料金
加入者負担

口座番号 右詰めにご記入ください

0 0 1 5 0 − 4 − 9 8 4 2 0

金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

料金 特殊取扱

加入者名 株式会社 新声社 DSB 15

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					

送料 円

払込人住所氏名 (郵便番号 ※ 住所・氏名はフリガナをふってください

(電話番号)

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください (郵政省)

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 0 0 1 5 0 − 4 右詰めにご記入ください 9 8 4 2 0

通常払込料金加入者負担

加入者名 株式会社新声社 DSB 15

金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名 ※

料金 (消費税込み) 円

受付局日附印

特殊取扱



2月下半期のイベントスケジュール

2月の月間イベント	リアルバウト5人抜き（大阪、名古屋はときたまもあり）	
17日（土）	東京	家庭用がまちきれないから業務用Vハンター大会
	大阪	闘神伝2大会
	名古屋	ヴァンパイアハンター大会
18日（日）	全店	ライジング新作を先取り！「バトルガレッガ」大会
24日（土）	全店	月間イベント リアルバウト餓狼伝説決勝（大阪、名古屋はときめきぱずるだまの決勝もあり）
25日（日）	東京	鉄拳2全キャラありあり大会
	大阪	同上
	名古屋	ソウルエッジ大会inコムテックタワー



予告！3月初旬にコミゲCDフェア!!

少年よ、ときめけ！ゴールはもうすぐだ(意味不明)

ごぶさたっ！元気してたかな？メルティですー。春はもうすぐそこ！でも季節の変わり目には体に気をつけてね。てなわけで、今日もさくっといこう！（笑）

近くばよって目にも見よ 夢のドラマCD発進！

さあさあさあ、夢のドラマCDがついにデビューする！その名もアイドル雀士スーチーパイ外伝と速攻生徒会。どちらもオリジナルに忠実（笑）なディテールとキャストを実現！これが夢でなければ天下泰平とまではいかなくても神サマありがとうってカンジです。さて、もちろんゲ屋では全店でこれをフォロー！そして今はまだ言えないケド、イカしたフェアやゲ屋オンリー特典を企画中！期待せよ！

ゲ屋瓦板

ライジング新作！縦シューで超燃え

魔法大作戦、疾風魔法大作戦と縦シューのいぶし銀といわれるライジングより、新作のイベントを開催するぞ！その名も「バトルガレッガ」！メーカーさん提供賞品を君もゲット！

この春もときめけ！そして期待せよ！

さて、前回の告知でも紹介したケド、大人気ときめきメモリアルのグッズは「準備に時間がかかってしまって…」少～し発売が遅れます。ごめんね。「最近妙なウワサが流れ…」ないようにがんばるから期待してまってよねっ！



ゲ屋推薦CDコレクション⑧



■ヴァンパイアハンター〈宿命の旅人ドノヴァン〉
VICL－8152 ¥2800（税込み）
今、ドノヴァンとアニタの過去が明らかになる…！近々サターン版でのリリースも決定し、人気再燃のハンター。ジャケットと初回プレス特典ステッカーは某ムックにも未収録のスーパー描き下ろし！ドノヴァン・小杉十郎太、アニタ・椎名へきるのキャスティングに、君は フィーロを見る…!?アニメイドCD

新商品ラインナップ

2/15～2/29 価格はすべて税込み

CD

2月12日 [illegible] AVENGER [illegible]
▶ポニー ¥1500★★
オーバー[illegible]リック
▶ポニー ¥1500 ★
もっと！ときめきメモリアル FEB～featuring [illegible]乙女好雄～
▶キング ¥2800 ★
ヘンリーエクスプローラーズ
▶キング ¥2200 ★
闘神伝2
▶ソニー ¥2000 ★★

ビデオ

2月21日 クリアー・ザ・スーパーパイ
▶コロムビア ¥2000
2月31日 マーウルス バーニーローズ
▶新声社 ¥4800 50分 ★★★

増刊ムック

2月[illegible] マーウルス[illegible]ヒーローズ
▶新声社 [illegible] ★★★

コミック・小説

2月[illegible] 速攻生徒会[illegible]
▶新声社 ¥[illegible]60 ★★
2月12日 侍魂 [illegible]決定版
▶新声社 ¥5[illegible]0 ★★
ワールドヒーローズ[illegible]
▶新声社 ¥6[illegible] ★★★

コンシューマー

2月2[illegible] [illegible]
▶セガサターン [illegible] ★★★★

あなたのしあわせになりたい 名古屋店といっしょ♡

さて、ここで名古屋店からお知らせです。

お正月に販売した福袋のWチャンスを抽選形式にて行いましたので当選番号を発表します。

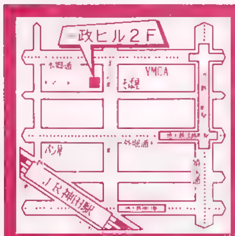
●一等 PS 本体 ⑩1
●二等 NGCD 本体 ⑥9
●三等 サターンソフト ㊳ ⑩5 ㉕9 ㉔5 ㉟0 ㊵7 ㊸9 ㊼9 ㊽8 ㊾2
●四等 PSソフト ⑦2 ⑱8 ㉓7 ㉜4 ㊻9
●五等 NGCDソフト ㊸ ⑰8 ⑬5 ㉛6 ㊴7
●六等 3DOソフト ⑪2 ㉔7 ㉙3

以上のようになりました。当選された方、おめでとうございます。尚、商品との引換えは3月末までとなっていますので、お早めに！

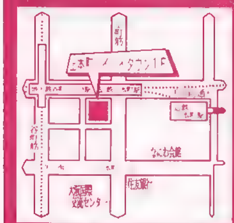
■ソウルエッジ大会inコムテック■
2月25日の名古屋店のソウルエッジ大会は、すぐ前のゲーセンのコムテックタワーとの初のジョイント大会で大々的に行います。

日時 2月25日（日）P.M 2時
場所 コムテックタワー 3F
参加受付 ゲ屋にて 32名予定
参加費 200円

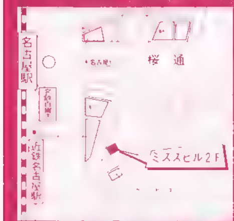
わからない事があれば、名古屋店までTELして下さい。では、皆様の参加を待ってます。



●東京店・3月の定休日11日
〒101東京都千代田区内神田1-15-4
一政ビル2F
TEL 03-3293-[illegible]
営業時間 11：00～19：00



●大阪店・3月の定休日11日
〒543大阪市天王寺区上本町6-3-31-119
うえほんまちハイハイタウン1F
TEL 06-775-9348
営業時間 11：00～19：00



●名古屋店・3月の定休日11日
〒450名古屋市中村区名駅4-4-19
ミススビル2F
TEL 052-583-[illegible]
営業時間 11：00～19：00

通販で本を買う人へ★

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル (株)新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN's CORNER

担当：APAPA

伝言板に会員募集のハガキ掲載を希望する人は、どのような活動をする会で、どんな人を募集しているのかなど、会についての情報をちゃんとハガキに載せること。ただ募集というだけでは、会員は集まりません。どんなハガキが載ってたら、自分が手紙を出す気になるか考えてみよう。

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、3月30日発売号締め切りは2月20日、4月15日発売号締め切りは3月5日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金＆送料）および送金方法。
4どの号に掲載を希望するか。（例「6月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

伝言板には会員番号や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです。



ダライアス外伝擬人化美少女本「スティールマーメイド」リミックス

AQUA BOX発行、A5判42頁オフ、表紙2色。300円の無記名小為替＋200円切手にて。

「何か勘違いしたダライアス外伝本です。全ボスをMS少女風にアレンジ。女の子にも読めるように作ってあります」

イラストが内容の半分以上を占めていて、読める部分が足りないのが残念だが、好きな人は好きなテーマ。興味ある人は押さえておいて吉。

（〒187 東京都小平市小川町1-780 ホワイトキャッスル106号 竹山方「AQUA BOX」）

SMILE ON YOU

CHI-P発行・個人誌、A5判28頁オフ、表紙カラー。



300円の無記名小為替＋140円切手にて。

「ちょっとサラに愛が片寄ってる？バーチャ本です」

ショートギャグ、読者によるバーチャ体験談、大会体験リポート、アニメVFなど。絵の実力もかなり高い。

（〒332 埼玉県川口市並木3-24-18川口並木郵便局留 斉藤美紀）

パンチDEデート



サークル「犬」発行、A5判58頁オフ、表紙カラー。500円の無記名小為替＋240円切手にて。

「ヴァンパイアハンターの2人誌です。オールギャグでヤケのヤンパチメガトンパンチな本です（わからん……）」

デミに♡なフェリを、やや主軸としたショートギャグ本。独自のVH空間ができてて、ありきたりじゃないのが○。

（〒474 愛知県大府市明成町1-343 小島史江）

ラジカルトリップ No.1

スタジオドロップ発行、A5判28頁オフ、表紙カラー。300円の無記名小為替＋190円切手にて。

「ゲームもキャラも好きな人にぜひ……」



各キャラの元で働くピエロたちの苦労……という10頁マンガがメイン。

（〒166 東京都杉並区高円寺南2-8-1 野口方 スタジオドロップ）

ワンダーヒーローズ



城弥広己発行、A5判60頁オフ、表紙カラー。600円の無記名小為替にて。

「WHパーフェクトのギャグ本。色々なボケっぷりを見て下さい。JETも有ります」

半蔵、風魔、リョウコ、ジャンヌが多め。ちょっとテーマが散逸してしまった感あり。

（〒890 鹿児島県鹿児島市上荒田町3-23 Gビル20-301 前田孝子）

幸せかもしれない



ペンギンの王様発行、B5判24頁オフ、表紙2色。300円の無記名小為替＋190円切手にて。

「ちょっとマイナーなロバ×リョウ健全本です」

ロバ×リョウで健全っつーのもナンだが……。表紙を気に入れば買ってOKでしょう。

（〒454 愛知県名古屋市中川区打中2-40 加藤純子）

CHRONO REMEMBER



UNIT-IS発行、A5判58頁オフ、表紙カラー。500円の無記名小為替＋240円切手にて。

「ルッカ中心のちょっぴりシリアスなストーリー2本立て」

クロノにほのかな恋心をよせるルッカの話。ルッカに肩入れするクロノトリガーファンへ。ゲームのネタバレあり。

（〒497 愛知県海部郡蟹江町本町2-46-3 横江由美子）

Virtual Shock 001



雷鷹もも個人誌、A5判20頁オフ、表紙2色箔押し。200円の無記名小為替＋190円切手にて。

「ゲームをプレイしたことない人にもオススメします」

サターンのX JAPAN攻略本。ソフトと共に揃えておくと安心な一冊。これ見てのソフト購入検討もOK。

（〒025 岩手県花巻市山の神387-2 パンション緑202 福士暢子）

魔界シャンバラ



小作人発行、A5判44頁オフ、表紙3色。500円の無記名小為替＋190円切手で。

「ヴァンパイアハンターの、デミ×ドノ本です」

ドノヴァンのエンディングの10年後、人を殺めてしまうことに悩む彼を、復活したデミトリが迎えにくる。18歳未満の人の購入は禁止します。

（〒543 大阪市天王寺区上本町5-7-2東海殖産ビル上本町Ⅱ107号 土屋恵子）

BREATH OF FIRE



コアラマシン発行、B5判44頁オフ、表紙カラー。500円の無記名小為替＋270円切手にて。

「KOF'95、アテナの本です。アテナ受けの成人向け」

ハイデルン×アテナと庵×アテナの二本立て。庵とのほうは、話がまとまっててなおかつちゃんとH。18歳未満の人の購入は禁止します。

（〒729-04 広島県豊田郡本郷郵便局留 コアラマシン）

伝言板



180坪を超えるフロアに200台以上のゲームマシン

今月の目玉商品

ファイティングバイパーズ(基板のみ)　¥398,000

雑誌の掲載までに価格の変動もございます。他の目玉商品等も随時入荷致しますのでお問い合わせください。

今月の高価買取商品

ニューアストロシティ	¥130,000
バーサスシティ	¥220,000
手相うらない ちょっとみせて	¥450,000
プリント倶楽部	¥450,000

UFOキャッチャーEX、アクアパラダイス、UFOプッシャー、UFOプッシャーツイン、

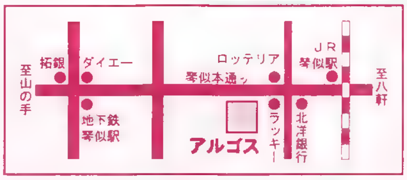
レールチェイス2等の大型筐体も、即金にて高価買取致します。業者の方是非ご連絡ください(秘密厳守致します)。台数によっては、日本国内であれば伺います。

北海道内一円、自社トラック便にて買取り又は配送(設置、改造等)も承ります。

ゲーム基板 筐体etc.
売るときおトク 買うときおトク
アルゴスなら高額査定

ハイスコアラー募集!!

沙羅曼蛇2、空牙、ソウルエッジ、バーチャロン、タイムクライシス、…など!
腕自慢のキミ、待ってるよ!



スーパーアミューズメント
アルゴス
SUPER AMUSEMENT
Argos

年中無休 10:30〜24:00

振込先:北洋銀行琴似支店　普通 0497801 有限会社ウッドマン
〒063 札幌市西区琴似1条3丁目3番14号 ウッドマンビル1F TEL.011-642-7146

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第41回

文・四コマ
佐竹雅昭

ラジオのゲーム特集での多くのFAXに感激する王子。
ゲームはやはり人気が高い。もちろん王子の人気もね。
王子のことだから、次のゲーム特集のときはインターネットのメールでだったりして。

FAX ありがとう

うひょおおお〜！

先日、TBSラジオ「佐竹雅昭の暁の黒エビ団」でゲーム特集を行った。

このときにリスナーのみんなからFAXを送ってもらったのだが、あまりの多さに私はビックリしたなモー。

さすがゲーム。

まず、初めにそう思った。昔ならいざ知らず、今じゃ猫も杓子もゲーム。

どこの家庭にもゲーム機の1台くらいは必ずある。

私はバーチャがいい。僕は鉄拳だ。いや、やっぱりドラクエだろう。

とにかくいろいろなことを書いて送ってきてくれた。

時間といえば、深夜の1時過ぎ。

こんな遅くの時間なのにわざわざFAXを送ってくれるとは本当にありがたい。

番組で流せるのはほんの一部でしかなかったのだが、終了後、私はすべてのFAXを読んだ。

内容はやっぱり格闘ゲームが多かった。

その中でも一番多かった質問を紹介してここで返答してみたい。

Q：佐竹さんはどんな機種のゲームを持っていますか？

A：任天堂のファミコン、ディスクシステム、メガドライブ、メガCD、PCエンジン、PCエンジンCDロム、スーパーファミコン、サターン、プレイステーション、ネオジオ、ネオジオCD、ゲームボーイ2台。その他には任天堂のゲーム15（フィフティーン）という初期の家庭用ゲーム機が実家にあるのじゃ。

Q：佐竹さんは格闘ゲームではどれが一番好きですか？そしてお気に入りはどのキャラクターですか？

A：格闘ゲームはどれも好きだな、そのときそのときに興味を持ったものを熱中して遊んでいる。最近ではバーチャと鉄拳がいいね。キャラではミシェール、サラ、舜、キングかな。なんじゃ？女子ばっかりだと。いいんじゃ、わたしゃ美少女格闘家評論家でもあるのだから。えっ？知らない。何を寝ぼけたことをぬかすか！超元気が出るテレビをみなさい！

と、まあ、ほかにも質問がたくさんあったのだけど、今回はこのぐらいにしておくのじゃ。

それにしてもゲーム特集の時は本当にFAXが多かった。ゲーメスト読者の皆さんもどんどんFAXを送ってくだされ。

読まれた方には豪華賞品がもらえるよ！



（愛知県　尾関秀誉君）

恍惚



ポエム

撃て

連打
連打
連打
連打
連打ぁぁぁぁ〜！

byさたやん

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　自称「マルチおとこ」大阪府出身　A型　計4コの世界タイトルを保持。レギュラー「天才たけしの超元気が出るTV」、ラジオTBS系「暁の黒エビ団」など

お便り募集 ㊝コーナーではラジオのFAXにまけないほどの熱いお便りを募集。宛先は新声社㊝係。

ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-5000

音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-8000を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!



大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)

型番MST-8　¥9,800(350×200㎜)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●

R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630



* AV-5000をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
* 別売のPRO-STICKと接続しますので連射OK。
* 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
* 超小型(縦125×横200×奥95ミリ)。

☆☆別売コード☆☆

RGB21コード	¥3,500
RGB15コード	¥5,000
S端子コード	¥2,500
VHFコード	¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

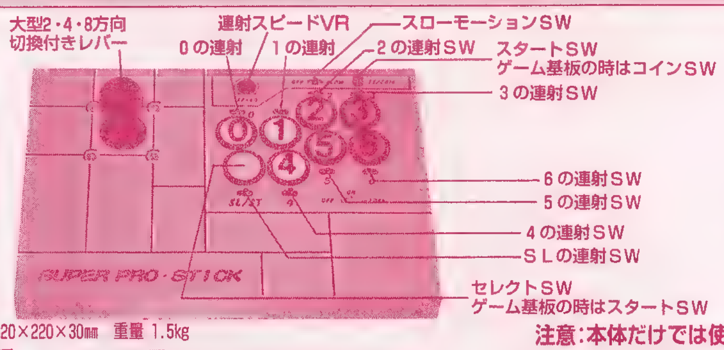
RGB21延長コード	¥5,000
RGB15延長コード	¥5,000

注意:スティックは Σ-8000以外は使用出来ません。

型番AV-5000　¥26,000　付属品:テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

究極のSUPER PRO-STICK!!

自由自在にSW設定。又、同時押しのSW設定できます。



寸法 320×220×30㎜　重量 1.5kg

型番 Σ-8000TB　¥15,800

注意:本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売コード



Σ8000専用

*スーパーファミコン用コード(型番SF)	¥4,000
*ネオ用コード(型番N)	¥2,500
*メガドライブ用コード(型番MD)	¥4,000
*2ボタン専用PCエンジンコード(型番PC2)	¥2,000
*6ボタン専用PCエンジンコード(型番PC6)	¥4,000
*マスターシステム用コード(型番MM)	¥2,000
*パソコン用コード(型番PP)	¥1,500
*コントロールBOX接続用コード(型番AS)	¥2,500
*サターン用コード(型番ST)	¥4,000

Σ-8000TURBOの特徴

* 別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
* すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
* 連射スピードを連続的に変えることができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。

★★★★★★★★新製品★★★★★★★★

プレイステーション用コード‥¥4,000
サターン用コード……………¥4,000

注意:Σ-8000専用です。以前のスティックには使用できません。

★★ステレオ基板用ハーネス★★

●ネオジオ用	¥3,500
●コナミ用	¥3,500
●システムⅠ用	¥3,500
●システムⅡ用	¥4,000

注意

以前の別売りコードやコントロールBOX接続用コードはΣ-8000には使用できません。
コードの注文はスティックの型番を書いて注文してください(Σ-8000用とかΣ-6000用とか)。

お申込方法

* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申し込みください。
* 送料は全国一律600円です。
* お急ぎのかたはお電話でお申し込みください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* お電話のないかたは商品金額を現金書留でお送りください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5-1-1293
シグマ電子
TEL.0794(84)0476

ブロッコリーインフォメーション vol.7

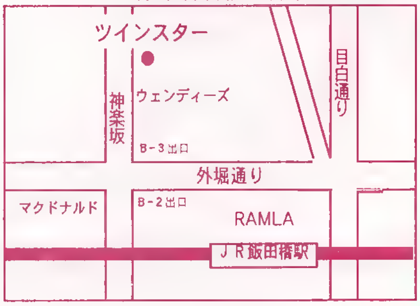
コスパ in ツインスター4

1996年3月23日（土）13：30～17：45

コスパ in 大阪マハラジャ2

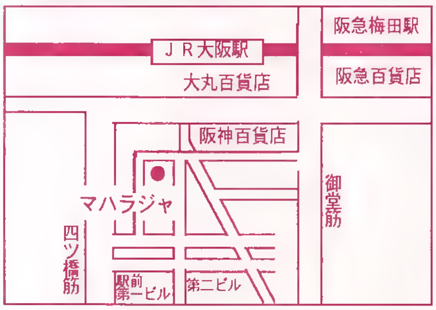
1996年3月3日（日）10：00～15：00

場所：ツインスター
東京都新宿区神楽坂2-11





場所：マハラジャ
大阪府大阪市北区梅田1-9-20　大阪マルビル2F



前売：3000円（当日：男性4000円 女性3500円）
全国のチケットぴあ（ツインスター：03-5237-9999 マハラジャ：06-363-9999）または渋谷コスパショップ（03-3770-3383）にて好評発売中。

お問い合せは

コスパ in ツインスター
☎ 03-5387-6781
ブロッコリー　コスパ実行委員会

コスパ in 大阪マハラジャ
☎ 06-633-3261
プランニングRE　コスパ実行委員会

　モデル：まろん・めろん・ぴとら

オールジャンル同人誌即売会

コミックキャッスル VOL.8

～スプリング・カーニバル in サンシャイン～

コスプレ不可

日　時　1996年3月10日（日）10:30~15:00
会　場　池袋サンシャイン・ワールドインポートマート4F

お問合せ　〒178 東京都大泉郵便局私書箱6号　ブロッコリーコミックキャッスル準備会
☎ 03-3921-3340（月～金 AM10：00～PM5：00）


おおおおおお
最凶!!最悪!!
STREET FIGHTER
ストリートファイター
ZERO
ゼロ
Round.12
中平正彦
「ストZERO」第1巻は大ヒット発売中!!
©CAPCOM 1995


くッ…ク…クク…ククク！これが「殺意の波動」か!!
なるほどこのパワーなら我が師サガットを倒すのもうなづける…
アドン!!!貴様の行い…断じてゆるせん!!
この憤り…もはや貴様の死をおいて他に鎮める術はない…!!

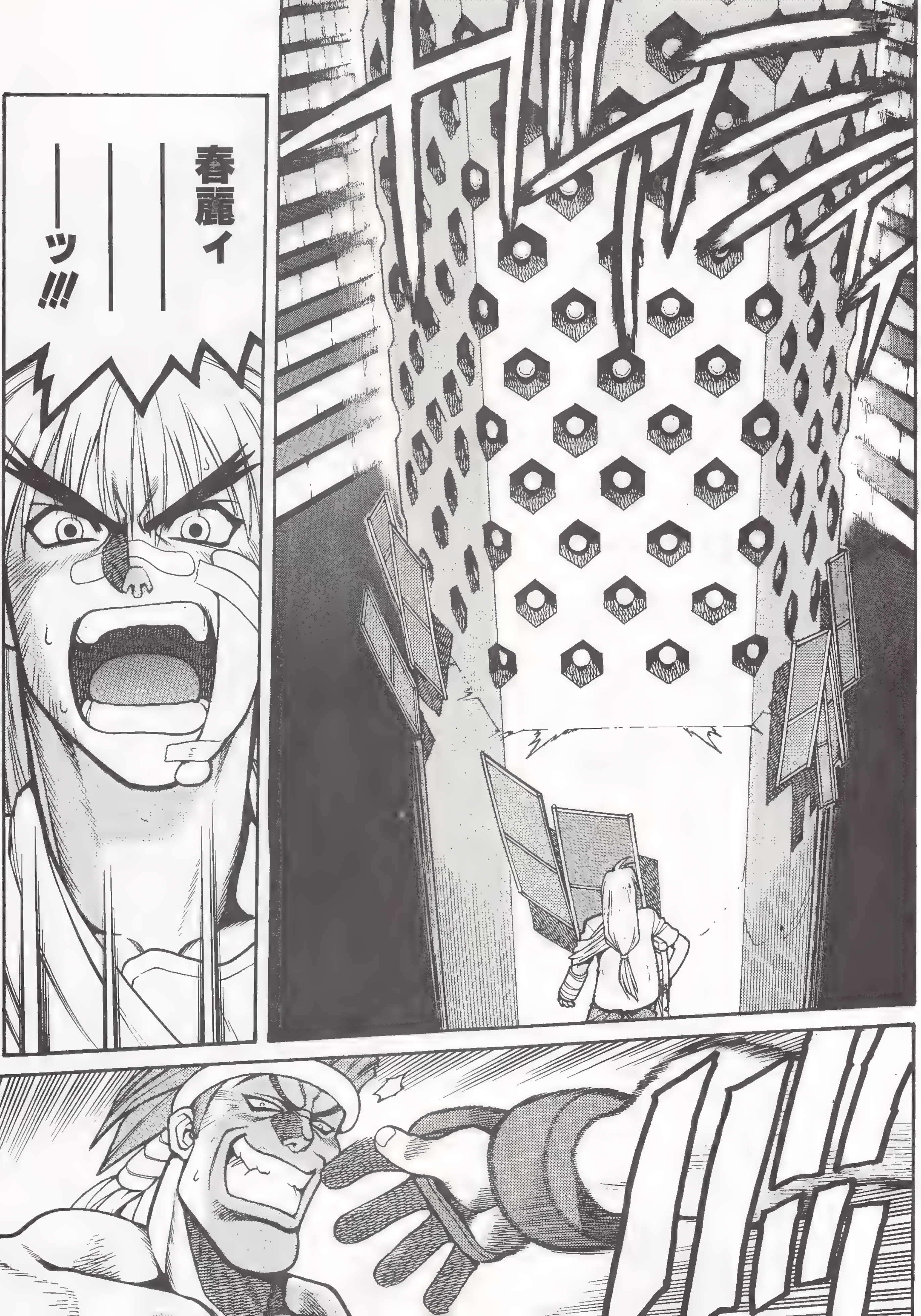

望み通り「殺意の波動」…その身に刻み込むがいい…!!
ブチブチブチ
パサ.
…!!!


リュウの憤りが この屋敷全体を ふるわせている…
これが「殺意の波動」!!
ケン!! リュウの所へ 行って!!
今 彼を 止められるのは あなたしか 居ない!!
なッ… 何言ってんだよ おまえを放って 行けるか!!
ゴ!!ゴ!!ゴ!!
は!!
ソドムを リング外へ 追い出したのに 天上の落下が 止まらない!?
どういう ことなんだ バルログ!!
フフフ… 静かにしたまえ ケン・マスターズ!
春麗の 断末魔が 聞こえなく なるではないか
勇気ある 女刑事の悲鳴 …さぞ美しく 響き渡るので あろうな…フフ



…もろい作りのフェンスね…つかまってしのぐって手は使えないか…
こうなったらしかたがない…春麗 跳べ!!
じッ冗談でしょ?さっきより落とし穴の幅も広がってるのよ!?
それにソドムとのバトルのダメージも残ってる…無理よ!!
ゴチャゴチャ言ってる間にも助走するスキ間さえ無くなる!!早く!!
確かに…このまま潰されるよりは…
……
……
やってみる!!キラービー!!しっかりつかまってなさい!!
ス
!!!
パパ…私に力をかして!!


!?
ソドム!!?
落し穴に落ちたんじゃなかったのか?!!
SHE BITE ALL!!!
恐れ入ったか これが テングウォーキング
くッ…万事休す……か


春麗ィ————ッ!!!


え…!?


な…
何事だ!?
それが
!?


極滅奥義!!!
瞬獄殺!!!!!!
天



くあッ‥‥!!
バカな!!
この俺が
一瞬で‥‥
「殺意の波動」
‥恐るべき
力よ‥‥!!
‥‥‥
だが!!
だが
負けぬ!!
「シャドルー」の
力を借りてまで
俺がしてきた
こととは!!
我が師
サガットの
雪辱を!!
いや!!
きさまによって
地に堕ちた
ムエタイの誇りを
取り戻すため!!
聖なるムエタイが
流行り病のごとき
「殺意の波動」に
屈するなど
あってはならぬのだ
——ッ!!!
死ね——ッ
リュウ〜〜〜
〜〜〜〜!!!


滅殺真空!!
斬



一方的ではないかッ!!!
危険だ!!!
この男を「シャドルー」に組み入れるのはあまりにも危険すぎる!!
たとえ総帥のお力をもってしても「殺意の波動」をコントロールするなど不可能だ!!
リュウの居るステージにマイクロ波を流せ!!
アドン共々焼き殺してしまえ!!
え!? ですが総帥のご命令ではリュウは生かしておけと…!!
ずいぶん騒々しいわねバルログ…!
…!! 生きてるのか!? 春麗!!!
バカな!! そんな事は有り得ぬ!!



ぎしぎしぎし
ふふ…パパより先にあなたに感謝しないとね
往生際の悪い小娘め!!美しくないィッ!!
きさまを先に焼き殺してくれるわッ!!!
……
死ィ・・・
!!?


くッ…
きさま「シャドルー」の
者ではないな!?
何奴ッ!!!
フ…
ベガなる男に
まみえるまでは
物見を決め込む
所存で
ござったが…
かの2人(リュウ・春麗)を
捨て置く訳にも
いくまい!
「武神」!!
きさまか…
世界中の
「シャドルー」支部を
ことごとく
潰しているという
男は!
!!
左様!!!
世を乱す
火種在る処
武神の姿在り!!
ただ闘い倒す!!
これぞ武神の
大義なり!!



武神流伝承者"ガイ"その鋭き眼光の先に何を見るのか!?
武神流 ガイ ここに見参!!
バルログ…貴殿の悪行もはやこれまで
覚悟めされい!!

NEXT!!

『DOT PLACE No.8』

出題：APAPA

列	タテのカギ
1	1 2 2 1 1 3 6
2	3 1 5 2 1 1 6
3	1 5 1 5 2 1 4
4	1 2 3 1 7
5	22 3
6	2 9 6
7	2 5 18
8	2 4 22
9	4 1 23
10	2 16 2 2
11	7 9 3 1
12	11 11 1
13	1 1 11 9 1
14	3 13 2 5 1
15	15 9 1
16	1 2 5 12 1
17	1 1 3 13 3 1
18	4 2 15 2 2
19	2 1 23
20	6 23
21	1 2 2 5 12
22	3 3 5 9
23	2 16 7
24	19 4
25	4 19 1
26	3 1 1 8
27	7 1 2 3 1 1
28	2 1 5 2 1 2 4
29	4 2 1 5 2 3 2 4
30	2 3 3 1 4 4

行	ヨコのカギ
1	1 7 1 1 7 1 1 2
2	5 1 2 3 2 1 1 2
3	1 1 1 1 1 4 1 4 1 1 1
4	1 1 5 2 5 3 2 1 1
5	2 4 3 1 1 2 2 1
6	30
7	8 8 10
8	3 2 6 2 4
9	2 2 3 5 4 3 2
10	2 3 5 4 3
11	5 3 4 5 3 3
12	5 3 4 5 3 3
13	5 4 4 5 8
14	2 1 4 4 4 4 2
15	2 1 5 3 4 4 2
16	1 5 2 4 4
17	5 5 1 5 9
18	2 1 6 1 5 4 3
19	1 2 6 6 4 1
20	1 2 15 5 2
21	5 15 4 2
22	2 7 8 7
23	1 1 7 8 2
24	1 4 5 5 2 2
25	4 4 5 5 1 2
26	3 19 1
27	3 20 4
28	3 5 7 7 3
29	2 6 7 3
30	2 17 4

今回は初心に戻って、いたってノーマルな問題。何が出てくるのか分からないのが、このパズルの醍醐味だよね〜。

解き方

次の3つのルールに従って、マスを塗りつぶしてほしい。

①マスの上と左に書かれている数字は、その列内で塗るべき、連続したマスの数を示している。

②一列に複数の数字がある場合、塗るべきマスの順番も、数字の順番通りになる。

③一列に複数の数字がある場合、それぞれの数字の示す塗ったマス同士は、一マス以上開いていなければいけない。

そうして全部の数字の指示するマスを塗ったら、絵が浮きだしたはずだ。そこでそこに描かれている『キャラ名』を答えてほしい。

解く順序としては、まず、必ず塗ることになるマスを探して塗り潰し、また、必ず塗らないマスには×印などを書き込む、というのを繰り返していけばいい。

例えば、右から11列目の縦の列などは、上から6マスと、さらに23マス塗るわけだから、上から7マス目を除いて、すべてのマスを塗ることになるわけだ。

解答ができたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、2月29日必着で、〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル ゲーメスト編集部『ドットプレイスNo.8』パズル係あてに送ってほしい。

正解者の中から、良知良能（りょうちりょうのう）を生かした5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。ハガキイラストは当選落選には関係ないぞ。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。では、ペン先でマスを数えながら解くのだっ!!

当選者発表

前回の『点置き』No.7の難易度アンケートは、VH2%・H9%・N23%・E32%・VE27%・無回答8%と、イージー中心の結果。No.6のサスカッチより少し簡単という判定は、まあ納得できるよね。30×30っていうのは、絵を描くには狭くって狭くって、毎回けっこう悩み転げちゃってるのだ。

それで、No.7は文字主体でギャグに走ったんだけど、けっこう笑ってくれた人が多かったみたいでよかったよかった。

ちなみに「平八」のレタリングはその場で適当に作ったのでした。

当選者

PN 柿栗ももさん（東京都）
PN 柾谷雷人君（茨城県）
前川陽平君（愛知県）
伊藤有市君（熊本県）
PN みつお君（山形県）

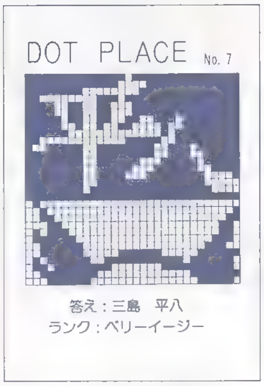
以上5名。おめでと〜ってわけで、お返事コーナーに突入〜♪

田宮健司君、問題の成立確認は作っては解き修正しては解きだよ。もとみえすさん、別にゲーム名書いたっていいけどね。星貴之君、パズル本買うなら、綴じ込みの注文書に○つけて本屋にGO。武田豊史君、辞書で推理という言葉を引いてみな。小坂陸さん、3枚没程度じゃまだまだ大甘も大甘。まごらか君、電話番号を調べてかける奴がいるから電話厳禁なの。磯部真紀さん、編集部気付○○様で送りましょう。ぷー君、No.38の頃から〜って、もっと前からいるぞ。十川直幸君、イラストのないハガキが全体の4分の3です。井上博之君、ベッドは硬めのほうが腰に良いぞ。PUU君、人の頭が左右対称のはずがないじゃないの。浅黄杏さん、そ〜ゆ〜ヒネた問題がいい？ってわけで、今回はここまで。ではまた次回っ。

今月の残念賞



池田薫さん（広島県）㊣
今号のM改ハガキはこれだ。受験生は最後の一踏ん張りだ!!



龍野洋幸君（愛知県）㊣
てなわけでNo.7のドットパターンはこ〜んなでした。頭だ。



PN 雨夜真砂さん（愛知県）㊣
ハニーは1Pの色がいいと僕は思うんだけど、みんなはどう？



PN 佐々岡ゆりのさん（京都府）㊣
30までの足し算ができれば解けるんだから、自分でやるべ〜し。



PN ヒマ人君（静岡県）㊣
う〜ん、初めてが平八とは……。まあ、楽しんだならいいか。

今週はコンシューマ(……)

DISC BOX

今号の新作情報

オリジナル・サウンド・ヴァージョン 天外魔境ZERO



1996年1月25日発売
データムポリスター/ポリグラム
CD：DPCX―5059～61
価格：¥3800（税込み）

ハドソンから発売されたソフト「天外魔境ZERO」のゲームミュージックのCDが発売された。オリジナルのVGMの他にゲーム未使用曲、カラオケを含む全76曲を3枚のCDに納めた。今回のCDでは、オリジナルのVGMをそのまま収録せず、デジタル録音で再編集したもの。ゲームでは聴けない高いクオリティを感じられるCDだ。3枚組となるこのCD、3800円は非常にお安いのでは？

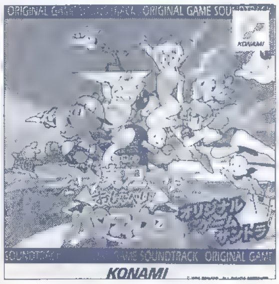
イメージアルバム イースV 失われた砂の都ケフィン



1996年1月6日発売
CD：KICA―1172
キングレコード
価格：¥1800（税込み）

イースVの発売を前にして発売されたのがこのイメージCDだ。オリジナルのゲームサウンド、JdkBANDのアレンジ、そしてCDドラマにてニーナ役だった川菜翠のボーカルサウンドが収録されているこのCD、な、なんと1800円なのだ！超お買い得だと思いません？その中身はオリジナルが9曲、アレンジが3曲、ニーナのテーマ曲がカラオケ付きで1曲ずつの計14曲。フルアレンジが待ち遠しい。

実況おしゃべりパロディウス オリジナル・ゲーム・サントラ



1996年2月3日発売
キングレコード
CD：KICA―7689
価格：¥2200（税込み）

スーパーファミコン用ソフト、「実況おしゃべりパロディウス」のオリジナルゲームサウンドトラックが出た。このゲームの目玉と言えばやはりあの実況中継だよね。その実況中継のバックで流れているサウンドを収録。その中身は、このゲーム用に作られたオリジナルあり、クラシックあり、コナミVGMのアレンジあり！その数は41曲にもなるのだ！そのサウンドは、16種類のキャラ同様個性派ぞろいだ。



ずるずる

去年と違って1000mも高いところで滑っていたら、今まで怖くてしょうがなかったアイスバーンでも安定して滑れるようになっている。技術の進歩もあるけど、状況の変化に併せて滑るということも今年は身に付いてきているみたい。でも目に見えて上達する感じがないんだよね。じっくり身体に覚えさせていかないことには…。

TOP10 1/2～1/15㋮屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CDトップ10	1位	3	77	鉄拳2	VE	VICL-15050	1500円
	2位	4	53	ときメモ　ボーカルベストコレクション	KR	KICA7681～2	4200円
	3位	5	49	レイブレーサー	VE	VICL-15048	1500円
	4位	1	46	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	PC	PCCB-200	1500円
	5位	2	32	マーヴル・スーパーヒーローズ	SM	SRCL-3448	2000円
	6位	-	28	マジカルドロップ	PC	PCCB-195	1500円
	7位	6	25	セガアーケードセレクション	VAP	VPCG-84273	2500円
	8位	-	21	CDドラマ　ときめきメモリアル	KR	KICA7640	2800円
	8位	-	21	もっと!ときめきメモリアルNOV	KR	KICA7668	2800円
	8位	8	21	もっと!ときめきメモリアルDEC	KR	KICA7683	2800円
ビデオトップ10	1位	3	75	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SS	GV-20	4800円
	2位	-	45	ストリートファイターZERO	SS	GV-19	4800円
	3位	-	34	バーチャファイター2	SS	GV-15	4800円
	4位	1	30	バーチャファイター2アキラ	TE	TYVH-5004	2900円
	5位	2	27	バーチャファイター2ジャッキー	TE	TYVH-5005	2900円
	6位	4	25	バーチャファイター2サラ	TE	TYVH-5006	2900円
	7位	-	23	ヴァンパイアハンター	SS	GV-17	4800円
	8位	5	20	バーチャファイター2ウルフ	TE	TYVH-5009	2900円
	9位	7	18	バーチャファイター2ラウ	TE	TYVH-5007	2900円
	10位	5	16	バーチャファイター2ジェフリー	TE	TYVH-5010	2900円

KR：キングレコード　SS：新声社　SM：ソニー・ミュージックエンタテインメント
TE：東芝EMI　VE：ビクターエンタテインメント　PC：ポニーキャニオン
DP：データムポリスター

CD&ビデオトップ10

CD編

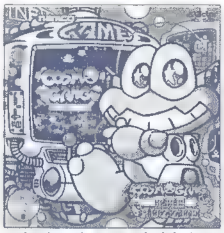
おーっと盛り返した鉄拳2、これまた強いときメモ、そして実力通りのレイブが上位へ。半面、一気に落ちた斬紅郎とマーヴルが少し心配。6位で頑張っているマジカルドロップも動向が気になる。そしてセガOLDもの。消えずに次回に残れるか。

ビデオ編

先号でのVF2の嵐がやや弱くなったか、1位、2位、7位に別タイトルが入ってきた。だが、そのタイトルは新作でない。もともと強かったタイトルばかり。さて、VF2のキャラもの、ここをどう切り抜けるか。新作の動向も見てみたい。

今号のオススメタイトル

自分が今やりたいなあと思うパズルゲームというと、ナムコのコズモギャング・ザ・パズル。ビジュアル的には緊張感が生まれない（サウンドもそうだけど）このゲーム、ただ流れるVGMがかな～り耳に残るのはなぜ?これをCDで聴くと…なんか落ち着いて聴けないんだよね。そこがいいんだ!このサウンド、ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.8に入っているぞ。



コズモギャング・ザ・ビデオ&パズル(VE)

麻雀ゲームでこれほど知名度の高いゲームはないかも。セタのリアル麻雀シリーズもすでに5作目。その大ヒットのもとを作ったのはやはりPⅡだ。その映像が収録されているのが「セタ・ヴィジュアルワークス　SCENE ONE」だ。

このソフトにはPⅡ、PⅢが収録されているのだが、忘れてならないのがツインイーグル。これも超必見ものだ。



セタ・ヴィジュアルワークス(DP)

毎週土曜日オンエア中！
TBS(954)25:00～25:30

GAMEST PRESENTS 松本梨香のゲーマーズナイト

今月の虎ちゃん



おめでとー!!
（埼玉県　増井茂樹君）

絵かき歌イラストコーナー

ラジオで「忍空絵かき歌」を聴いて、リスナーちゃんがイラストを送ってくれました。どーもありがとー！

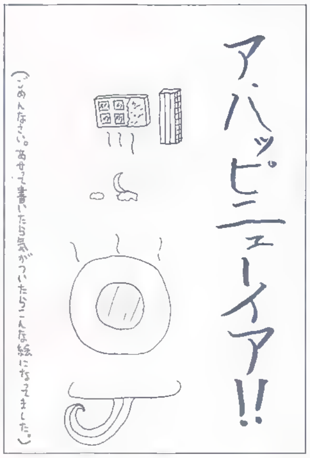
絵かき歌、それは青春。絵かき歌、それは愛。昔の人は良く言ったものですな。歌を聴きながら、または唄いながら、あまつさえ絵まで描けちゃうんだから…っつーのに、何ですか皆様のこの絵は？予定では「風助」が出来上がるはずじゃなかったっけ？こう言っちゃ何だが、まるで宇宙人からのメッセージを絵にしたかのようだぞ。

おっと失礼！人のコト言えないよな、俺らも。



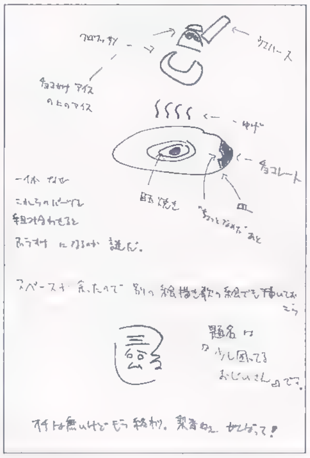
（北海道　小川鎌慈君）

〈寸評〉三日月がすこぶるシュールですな。



（千葉県　アイヤー篠原君）

〈寸評〉まともに書けば、まずこうなります。



（東京都　ぷーしゅけ君）

〈寸評〉「つるニハまるまるムシ」って、絵かき歌になるのかね？



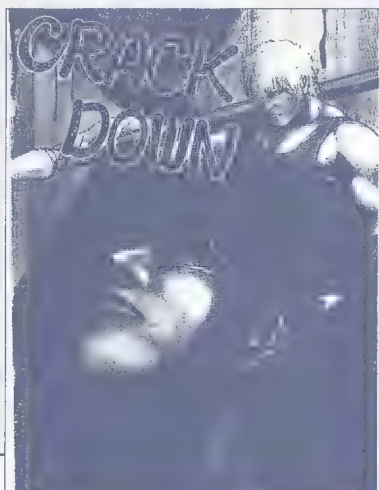
（東京都　三上将児君）

〈寸評〉少しは風助を書こうと思ってくれ。

ももやん発見コーナー

（愛知県　ズオウ・リアキ君）

エッジだ。



セガが89年に出した「クラックダウン」のゲームのポスターです。手前の人がももやんに激似だと思うのですが。

次号ではいよいよ「絵かき歌の正しい描き方」を大発表するぞ。

ところで、当コーナーでは常にイラストを募集中だ。ジャンル、絵のうまさなどは全く問わない。ひたすら個性とパッションを求めておる。ガシガシ描いて送ってくれたまえ。プリーズ。

〒101
東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル新声社　ゲーメスト
「松本梨香のゲーマーズナイト」係

〒107-06
TBSラジオ
「松本梨香のゲーマーズナイト係」

ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い
始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

SEGA ニューアストロシティ
(筐体12ボタンパネル使用)



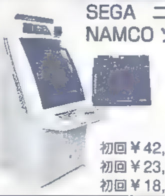
通販価格￥235,000(税込)
初回￥21,540　￥21,200×11回
初回￥12,280　￥11,400×23回
初回￥10,720　￥ 8,100×35回

SEGA ニューアストロシティ+ファイティングバイパーズ組込
(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格￥785,000(税込)
初回￥71,040　￥70,900×11回
初回￥38,280　￥38,200×23回
初回￥27,320　￥27,300×35回

SEGA ニューアストロシティ NAMCO ソウルエッジ セット
(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格￥465,000(税込)
初回￥42,060　￥42,000×11回
初回￥23,320　￥22,600×23回
初回￥18,680　￥16,100×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM CPⅡシステム セット
通販価格￥588,000(税込)



CPSⅡ マザーボード
19XX (カート)
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)
ストZERO (カート)
ヴァンパイアハンター (カート)
サイバ－ボッツ (カート)
X－MEN (カート)
初回￥53,292　￥53,100×11回
初回￥28,984　￥28,600×23回
初回￥22,176　￥20,400×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM 19XX セット
通販価格￥354,000(税込)



CPSⅡ マザーボード
19XX (カート)
初回￥32,836　￥31,900×11回
初回￥17,872　￥17,200×23回
初回￥12,708　￥12,300×35回

SEGA ニューアストロシティ+TAITO F3 セット
(筐体12ボタンパネル仕様)　通販価格￥491,000(税込)



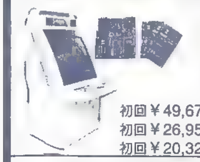
F3マザーボード
カイザーナックル (カセット)
バブルシンフォニー (カセット)
ダライアス外伝 (カセット)
エレベーターリターンズ (カセット)
パズルボブル2 (カセット)
究極タイガーⅡ (カセット)
初回￥44,944　￥44,300×11回
初回￥26,088　￥23,800×23回
初回￥19,732　￥17,000×35回

SEGA アストロシティ2 SEGA バーチャファイター組込筐体
(中古)



通販価格￥218,000(税込)
初回￥20,712　￥19,600×11回
初回￥10,824　￥10,600×23回
初回￥10,436　￥ 7,500×35回

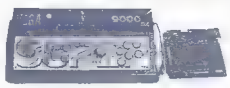
SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様) KONAMI GXセット
通販価格￥539,000(税込)



GXマザーボード
沙羅曼蛇2 (ロム)
ときめきメモリアル対戦 (ロム)
ツインビーヤッホー (ロム)
ドラグーンマイト (ロム)
極上パロディウス (ロム)
初回￥49,676　￥48,600×11回
初回￥26,952　￥26,200×23回
初回￥20,328　￥18,700×35回

NAMCO ソウルエッジ ベガ9000DXセット
通販価格￥290,000(税込)

ベガ9000DX
ソウルエッジ
ベガ用ハーネス



初回￥27,260　￥26,100×11回
初回￥14,420　￥14,100×23回
初回￥13,080　￥10,000×35回

CAPCOM CPSⅡ ベガ9000DXセット
通販価格￥410,000(税込)

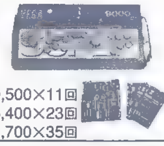
ベガ9000DX
CPSⅡ マザーボード
19XX (カート)
ストZERO (カート)
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)
ヴァンパイアハンター (カート)
サイバーボッツ (カート)
X－MEN (カート)
CPSⅡ用ハーネス



初回￥37,440　￥37,000×11回
初回￥21,180　￥19,900×23回
初回￥16,320　￥14,200×35回

KONAMI GX. ベガ9000DX セット
通販価格￥338,000(税込)

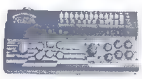
ベガ9000DX
GXマザーボード
沙羅曼蛇2 (ロム)
ときめきメモリアル対戦 (ロム)
ツインビーヤッホー (ロム)
ドラグーンマイト (ロム)
極上パロディウス (ロム)



初回￥30,892　￥30,500×11回
初回￥17,584　￥16,400×23回
初回￥13,676　￥11,700×35回

PANATWIN. JALECO セット
通販価格￥198,000(税込)

パナツイン
MEGA32マザー
ゲーム天国
P-47 ACES
スーチーパイ2
湾岸戦争



初回￥18,832　￥17,800×11回
初回￥10,464　￥ 9,600×23回
初回￥ 9,896　￥ 6,800×35回

NAMCO ソウルエッジ ボードマスター セット
通販価格￥280,000(税込)

ボードマスター
ソウルエッジ
ハーネス



初回￥26,320　￥25,200×11回
初回￥14,240　￥13,600×23回
初回￥11,060　￥ 9,700×35回

TAITO F3, ボードマスター セット
通販価格￥338,000(税込)

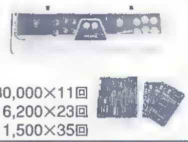
ボードマスター
F3マザーボード
究極タイガーⅡ (カセット)
ゲキリンダン
ダライアス外伝
エレベーターリターンズ
バブルシンフォニー
パズルボブル2



初回￥30,892　￥30,500×11回
初回￥17,584　￥16,400×23回
初回￥13,676　￥11,700×35回

KONAMI GX.ボードマスター セット
通販価格￥333,000(税込)

ボードマスター
GXマザーボード
沙羅曼蛇2 (ロム)
ときめきメモリアル (ロム)
ツインビーヤッホー (ロム)
ドラグーンマイト (ロム)
極上パロディウス (ロム)



初回￥30,972　￥30,000×11回
初回￥16,344　￥16,200×23回
初回￥14,416　￥11,500×35回

新品基板値引きOK!!

☆予約・値引き額・発売日等はTELにてお問い合わせください。
☆その他、多数の基板を在庫いたしております。

高価買取り実施中!!

☆買取りは「TSC」が一番と言わせたい!!
ご相談ください。

CAPCOM

D&Dシャドーオーバーミスタラ	値引き有り
19XX (新品)	値引き有り
ロックマン (新品)	50,000
闘神伝2	50,000
マーヴルスーパーヒーローズ	80,000
CPSⅡマザーボード	12,000
アルティミットエコロジー (カート)	105,000
ストZERO (カート)	40,000
ヴァンパイアハンター (カート)	42,000
サイバーボッツ (カート)	32,000
X-MEN (カート)	25,000
ヴァンパイア (カート)	12,000
ストⅡX (カート)	9,000
ファイナルファイト	20,000
ブラックドラゴン	25,000
戦場の狼	10,000
戦場の狼Ⅱ	25,000
ラストデュエル	18,000
ストⅡダッシュ	6,000
殿様の野望2	10,000
[illegible]	4,000

KONAMI

セクシーパロディウス (新品)	予約受付中
ときめきメモリアル対戦ぱずる玉 (新品)	値引き有り
沙羅曼蛇2 (新品)	値引き有り
ドラグーンマイト (新品・ロム)	40,000
ドラグーンマイト	60,000
クイズドレミファグランプリ1 (配線済)	45,000
究極戦隊ダダンダーン	48,000
ツインビーヤッホー	42,000
対戦ぱずる玉	42,000
極上パロディウス	32,000
マーシャルチャンピオン	20,000
出たな ツインビー	18,000
トライゴン	20,000
タイムパイロット84'	20,000
サンダークロス	25,000
プレミアサッカー	12,000
パロディウスだ	15,000
ピットファイター	12,000
少林寺への道	12,000
ファイナライザー	12,000
サプライズアタック	5,000

NAMCO

ソウルエッジ (新品)	予約受付中
鉄拳2	180,000
クラッシックコレクション	60,000
スーパーワールドスタジアム95'	65,000
ドルアーガの塔	84,000
マッハブレーカーズ	38,000
マッピー	50,000
パックランド	70,000
パック&パル	45,000
パラデューク	38,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	28,000
ファイナルラップR (基板のみ)	35,000
ガントレット (基板のみ)	40,000
V・シュート	10,000
ニューマンアスレチック	12,000
モトス	70,000
F/A	15,000
ローリングサンダー (ロム)	25,000
スプラッターハウス (ロム)	25,000
タンクフォース (ロム)	10,000
プロテニス (ロム)	12,000

TAITO

究極タイガーⅡ (新品・ロム)	値引き有り
ゲキリンダン (新品・ロム)	37,000
パズルボブル2 (ロム)	23,000
ダライアス外伝 (ロム)	40,000
エレベーターアクションリターンズ (ロム)	30,000
あっかんべだー (ロム)	28,000
バブルシンフォニー (ロム)	15,000
森口博子のクイズヒューヒューだよ (ロム)	10,000
カイザーナックル (ロム)	3,000
レイフォース	88,000
ルナレスキュー (白黒)	55,000
アルペンスキー	50,000
サイレントドラゴン	15,000
ニンジャキッズ	12,000
ニュージャーランドストーリー	10,000
グレートソードマン	12,000
達人	8,000
大旋風	6,000
中華大仙	8,000
地獄めぐり	10,000
究極タイガー	10,000
アルカノイド (P付)	12,000
アルカノイド改テトリス	8,000
キックアンドラン	500

SEGA

ファイティングバイパーズ (新品・音声アンプ付、配線済)	650,000
サンドアール (新品)	値引き有り
ドラゴンボールZ VRVS	25,000
アッポー	22,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	42,000
ゴールデンアックス・ザ・デュエル (ロム)	3,000
バーチャファイターリミックス (新品・ロム)	20,000
サンダーフォースAC	18,000
DDクルー	8,000
テトリス	8,000
ぷよぷよ	15,000
Jリーグ1994 (ロム)	5,000

DECO

スカイファング (新品)	値引き有り
ダークシールⅡ	15,000
ダークシール	15,000
キャプテンアメリカ	15,000
デスブレイド	10,000
空手道	10,000
ファイターズヒストリー	6,000
バックファイヤー	45,000
ワールドカップバレー95'	30,000

IREM

ボンバーマンワールド	28,000
ボンバーマン	10,000
ぐっすんおよよ	13,000
迷宮島	10,000
サンダーブラスター	12,000
大工の源さん	6,000

BANPRESTO

ウルトラ警備隊	35,000
ドラゴンボールZ 2	20,000
アルチメイトテニス	12,000
SDガンダム サイコサラマンダー	4,000
マクロス	15,000

SNK

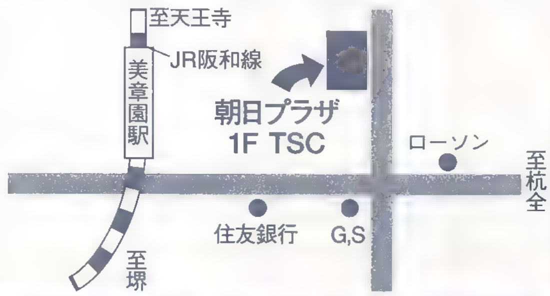
リアルバウト餓狼伝説	値引き有り
MV-1A (新品)	48,000
MV-4F (4カセ)	50,000
MV-6F (6カセ)	60,000
キングオブファイター95'	35,000
ぱずるぼぶる	22,000
餓狼伝説3	6,000
ワールドヒーローズパーフェクト	10,000
ソニックウイングス3 (新品)	45,000
真サムライスピリッツ	3,000

ATLUS

ドンパチ	50,000
ブラゾーン	10,000
豪血寺一族	10,000
豪血寺外伝 最強伝説	43,000

その他

ゲーム天国 (新品)	165,000
キャノンダンサー (新品)	予約受付中
バイパーフェイズワンNEWバージョン (新品)	70,000
ジャキーチェン	40,000
P47-ACES	60,000
グレート1000マイルラリー	30,000
富士山バスター	9,000
がんばれゴンタ2	25,000
ススメ!マイルスマイル	20,000
コンバットライブス	5,000
ダブルドラゴン3	7,000



有限会社 哲信クリエイト
TSC
〒545 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-719-9919 営業時間 10:00~21:00

●お支払い方法●
●銀行振込 ……入金確認即商品発送
●コレクトサービス……商品代引サービス
振込先、なにわ銀行阿倍野支店(普)19610
相互信用金庫本店(普)0030322

驚異のシンクロ連射 新型 SUPERコンボAV価格据置

アイレム

イメージファイト	10K
エアーデュエル・剣豪	各10K
迷宮島・妖獣伝	各5K
アールタイプ	10K
アールタイプ 2	15K
ビジランテ・大工の源さん	各3K
カプセルインベーダー	48K
サンダーブラスター	10K
クイズF1,1,2フイニシュ	2K
ロードランナーⅠ・Ⅳ	各28K
ロードランナーⅡ・Ⅲ	各18K
スペランカー	12K
スパルタンX	8K
ガンホーキ・ガンフォース	各8K
アンダーカバーコップ	20K

SNK

ストリートスマート	8K
名人戦（将棋）	5K
カイロスの館	6K

ネオジオ業務用
MV-1 基板（FM音源）20K
業務用カセット竜虎の拳Ⅱ・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・WHⅡ・ゴーストパイロット各2K
F,H,ダイナマイト・WHⅡJET・ガンガン行進曲・カロウⅢ 3
パワースパイカー2・ダブルドラゴン・WHパーフェクト・ギャラクシーファイト各3K キングオブファイター94 6K,
他、格安多数あります

カプコン

クイズ三国志・殿様の野望	各2K
殿様の野望Ⅱ・クイズD&D	各5K
1942	8K
1943	12K
魔界村・アレスの翼	各15K
戦場の狼・マッドギア	各5K
カプコンベースボール	5K
サイドアーム・虎への道	各10K
ストリートファイター	28K
SF-Ⅱ	5K
SF-Ⅱ ダッシュ	6K
〃 ターボ	8K
ラストデュエル	15K
キャプテンコマンド	15K
USネイビー	12K
ナイツオブザラウンド	12K
ヴァンパイア	特価
エイリアンVSプレデター	特価
ダンジョンズドラゴンズ	特価
X-MEN	特価
ヴァンパイアハンター	特価
サイバーボッツ	特価
SF ゼロ	特価
19XX	特価

TOA PLAN

ゴークス（レバー対応）	3K
アウトゾーン	12K
ヘルファイア	8K
ブーピー	5K
達人	5K
V-5（ボンバーロム付）	8K

コナミ

イーアールカンフー	12K
ヘクシオン	5K
ツタンカーム (c)	15K
パンクショット	3K
ザ・ハスラー	5K
ストラテージX	25K
グラディウス（電源H付）	35K
〃 〃 Ⅱ	35K
〃 〃 Ⅲ	30K
スーパー亀忍者（TMNT）	8K
ガイアポリス	18K
ファイナライザ・ブーヤン(c)	各8K
マンハッタン24分署	7K
スクランブル	25K
ハイパーオリンピック	12K
サーカスチャーリー	12K
新入社員とおる君	15K
出たなツインビー	12K
スーパーバスケット	5K
パロディウスだ	8K

ジャレコ

E.D.F.	8K
銀河任侠伝	18K
エクセライザー	10K
ソルダム	8K
セイントドラゴン	10K
64番街	12K
サイバトラー	10K
エクセリオン	5K
ロッドランド	15K
プラスアルファ	35K

セガ

脱子ちゃん雀荘 H付	10K
スケ番雀士竜子 H付	18K
時の戦士	10K
ファンタジーゾーン	15K
タイムスキャナー16B	5K
カルテット 2 16A	18K
ぷよぷよ	8K
コラムス	4K
コラムス2・タントアール	各3K
スタックコラムス	3K
オーライル・タフターフ	各5K
チョップリフター	15K
ライオットシティ・登龍門	各5K
ザクソン	18K
フューチャースパイ	15K
シャドーダンサー	8K
DDクルー	8K
モンスターランド	10K
テディボーイブルース	38K
ピットフォールⅡ	38K
青春スキャンダル	25K
ロボレス2001	10K
バーニンクライバル	15K
ソニックザヘッジホックS付	20K

タイトー

スペースインベーダーCL	35K
クイックス 純正	18K
ジャングルキング	35K
飛龍の拳	12K
メイズオブフロット	5K
奇々怪界	10K
ガルメデス	3K
タイガーヘリ	5K
べんべろべー	18K
カダッシュ	10K
ハレーズコメット	12K
ザ・ピット	18K
ジョリージョガー	48K
シーファイターポセイドン	35K
ファイティングホーク	3K
中華大仙	3K
功里金団	5K
バブルボブル	35K
スーパークイックス	8K
ヒットジアイス	3K
ニュージランドストリー	7K
マスターオブウエポン	8K
スーパーマン	10K
黄金の城	25K
あしたのジョー・女子バレー	各3K
インセクターX	3K
パニックロード	5K
究極タイガー	8K
ゴールドメダリスト	3K
スラップファイト	5K
アルハレスタ	10K
ダッシュ野郎	15K
パラメデス・フリップル	各3K
女三四郎	25K
アラビアンマジック	18K
レイフォース	55K
スペースインベーダーDX	10K
テトリス（許諾・ジャマH）	3K

F-2 マザーボード付

ブリルラ	58K
メタルブラック	58K
ガンフロンティア	48K
ミズバク大冒険	15K
キャメルトライ センサー付	15K
忍者キッズ	6K
MJ-12・ダイノレックス	各8K
デッドコネクション	6K
ドンドコドン・麻雀クエスト	各8K

※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー 5K（大基板）

F2-SUB

クレヨンしんちゃん、クイズHQ、クイズ人生劇場、ゆうゆのクイズ、クイズクエスト 地球防衛軍 栄光の甲子園 トキメキチャート、ファイナルブロー 各1K

F3-SUB

ダライアス外伝	18K
バブルシンフォニー	5K
クイズシアター	3K
ハットトリック95	3K

デコ

空手道	10K
カルノフ	18K
ロボコップ・デスブレイド	各8K
ロボコップⅡ	25K
ウルフファング	45K
ダークシール	12K
プロゴルフ・テニス	各5K
ファイティングファンタジー	10K
ファイターズヒストリー	4K
ワンダープラネット	8K
アクトフェンサー	10K
クルードバスター	8K
タンブルポップ	5K

テクノス

くにお君	6K
ダブルドラゴン	3K
〃 〃 3	3K
ドッチボール	2K
ビーチバレー	2K
コンバットライブス	2K

ニチブツ

アームド エフ	8K
テラクレスタ（FM音源版）	10K
テラフォース	8K
ハイホー・ハイホーⅡ	各1K
五目ならべ（連珠）	5K
SF-X（すぺーすふぁいた	88K

UPL

シュトラール	10K
XXミッション	15K
忍者くん	8K
ムスタング	10K
バンダイク	3K
タスクフォースハリアー	5K
ゴモラ	8K
アクロバットミッション	3K
ノバ2001	15K
アトミックロボキット	8K

新品（箱入）

スラップショット	5K
四川省 Ⅱ	7K
くっすんおよよ	7K
連珠貴族（五目並べ）	7K
プレイガールⅡ	
※Ⅰのロムキット 付	5K
スーパー華パラダイス	
※JAMMAコネでもOK	5K

テクモ

忍者龍剣伝	8K
スターフォース	15K
スーパーピンボールアクショ	8K
シルクワーム	6K
タンクバスターズ	5K
ジェミニウィング	8K
アルゴスの戦士	15K
リムロッキンバスケット	2K
雷牙・サンダードラゴン	各8K
ファイナルスターフォース	10K

ナムコ

パックマニア	20K
ロンパーズ	28K
ブレイザー	32K
メルヘンメイズ	35K
妖怪道中記	15K
ワールドコート	8K
アサルトパネル、+ロム付	68K
ドラゴンセイバー	25K
マーベルランド	28K
コズモギャングザビデオ	12K
ローリングサンダー2	10K
リブルラブル	38K
ドラゴンバスター	48K
ギャプラス	28K
パラデューク	28K
コズモギャングザパズル	5K
エメラルディア	3K
ニューマンアスレティック	10K
ティンクルピット	8K
ニューラリーX	48K
ゼビウス	25K
ディグダグ（許諾アタリ製）	15K
ギャラガ	15K
パックマン(c)	12K
パックギャル	18K
ドルアーガの塔	48K
ギャラクシアン(c) PⅢ	15K

ユニバーサル

Mr.Do!（雪だるま）	25K
Mr.Do!vsユニコーン	20k
ジャンピングジャック	28k
コスミックアベンジャー	68k

その他

五月陣戦	10K
ウルトラマン・クラックス	各2K
ボラックス	3K
SDガンダム	2K
スパイナルブレイカーズ	2K
ブレイゾン・オーマイガー	各2K
ドンキーコング	38K
〃 〃 Jr.	28K
〃 〃 3	18K
ポパイ	18K
マリオブラザーズ	28K

その他

ファイアーバード(c)	18K
ファニーマウス	10K
豪血寺一族	8K
レッド UFO	25K
アグレス	5K
ストリーキング	38K

一珍品・逸品一

シルバーランド	38K
ベラちゃん	28K
バーディ	20K
キャプテンスタントマン	38K
ボレンチ	38K
Qバート	88K
アップンダウン	68K
スカイアーミー	88K
フェニックス	25K

麻雀 格安在庫多数有り

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル（ハーネス付）は、6K
アイドル麻雀放送局，ファンクラブ夏物語，個人教授，麻雀フライデー，ビタミンC，大霊界，大予言，ねるとん麻雀団，各1K 早くやってよ，麻雀学園，七次元の妖精，スーパーリアルP2，各2K
トリプルウォーズ，麻雀コミック劇場，クラブ90，クリニック、パニックスタジアム、サーキットの女豹 華仁義、華折り鶴、華の舞、舞妓花 ---- 3K スーチーパイ 8K，スーパー0禁版 15K，SリアルⅢ 15K，SリアルⅣ 10K，SリアルⅤ 20K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス（3画面）EXT,ロム付			38K
アフターバーナー Ⅱ	セガ	(a)	15K
ギャラクシーフォースⅡ		(a)	28K◎
ストライクファイター	セガ	(a)	38K◎
G-LOC	セガ	(a)	28K◎
ウェックルマン	コナミ	(a)	12K
エンフォース	タイトー		10K
W.G.P.	タイトー		8K
アウトラン	セガ	(a)	28K
スターブレード	ナムコ	(a)	48K◎
ソルバルウ	ナムコ	(a)	48K◎
ウイニングラン91	ナムコ	(a)	28K◎
ガントレット	ナムコ	(a)	38K
ギャラクティックストーム			48K◎
ナイトストライカー	タイトー		58K◎
スーパーモナコGP	セガ	(a)	12K
スーパーハングオン	セガ	(a)	28K◎
ダライアスⅡ（2画面）	タイトー		15K
ウォーリァブレード（〃）	タイトー		10K

各TV出力の切替えスイッチ（3画面の1つを出力）TVは、1台でOK！ 3台も可 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

※注意
他社のコントロールBOXでもプレイできますが、ハーネス、音声アンプ等、2K~5K増しとなります

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群（TVは1台でOK） 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご注意下さい。

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要。（+3K）
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5%~8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留 ②代引宅配便（ペリカン便）があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500（1点） 以降 5K増す毎に¥500（1点）が、加算されます（中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります）
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払いも利用できます。

基板高価買取 COMBO AVを御買上の方に、ゲーム基板（JAMMA規格コネクター）+JAMMAハーネスをサービス（基板の種類は指定できません）

定休日 日曜日（祭日は営業）

★初心者大歓迎★ これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込下さい。 SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。
リスト以外にも豊富に取揃えてあります。 EYE-NET情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。（下記参照）

驚異のシンクロ連射 新型 SUPERコンボAV 価格据置

映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。

ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

MEMO

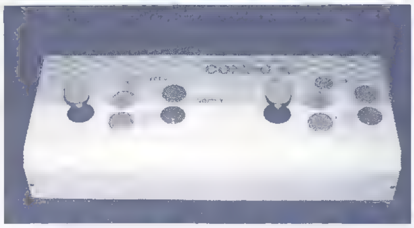
SUPERコンボAVは1P・2P間が(レバーの間)カプコン純正のコントロールパネルよりも15mmも広いので、対戦プレイにとてもグッド!!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)

COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

- ◆2 4·8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ, TV, ラジカセ ヘッドフォン接続可 録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像 余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子 VIDEO RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用 ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆タテ, ヨコ画面のコントロール制御の切換
- ◆1P, 2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置 コンティニューがとてもし易くなりました



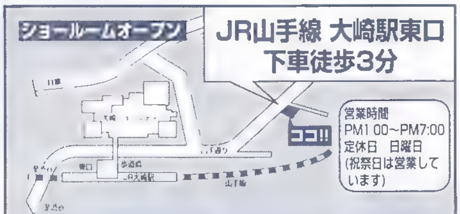
※パソコン用モニター(15kHz対応のみ, 400ライン専用は不可)も使用できます
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862, 863等も高画質でゲームがプレイできます

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●

1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!



〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

新型コンボAV発売中!!

1年間保証

満足のいく性能で安心価格 全て接続ケーブル付

"コンボAV" ストⅡ 仕様(12ボタン)

- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……………¥30,000
- ●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)……¥28,000
- ●VRタイプ(上記両方対応)………………… ¥33,000

ホットな最新情報(在庫表)は80円切手2枚同封の上、右記へ!

(株)キョーワ インターナショナル

〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)

在庫確認、代引注文その他質問なんでも

TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

業者向けの価格でマニアの方にも販売しております！1年未満の新中古、特に安い!!

基板から大型機まで…
中古安売王 アップル

￥1,000～￥30,000の基板（一例）

華銀河	ドリフトアウト'94	セイブカップサッカー
脳力向上委員会	ツインビーヤッホー！	スーパー華パラダイス
がんばれギンくん	バーニングフォース	グラディウスⅢ
テトリス	パワードギア（ロム）	ヴァンパイアハンター（ロム）
ガイアポリス	ぷよぷよ	エイリアンVSプレデター(ロム)
ぷにっきぃず	レディーハンター	あっかんべえだあー
グレートスラッガーズ'94	STV用ロム	ネオジオソフト各種



●パネル（ボタン・レバー数）指定OKです。
●モニター、縦横簡単に動かせます。

新品ラバー筐体(25インチモニター)
→140,000円（送料・税別）

￥31,000以上の基板（一例）

サイバーボッツ	首領蜂	スーパースラムズ
雷電2	ストZERO	ベストバウト餓狼伝説
ジャッキーチェン	ストリートファイターザムービー	鉄拳2 Ver.B
ギャルズパニック3	マジカルドロッププラス	マーヴルスーパーヒーローズ
対戦ぱずるだま	ぷよぷよ通	ザキングオブファイターズ'95
ウルトラ警備隊	ストライカー1945	美少女戦士セーラームーン
エンジェルキッス	アイドル雀士スーチーパイ2	P-47 ACES
スーパーワールドスタジアム'95	ファイナルアーチ	ダライアス外伝

中古ラバー筐体(25又は26インチ)￥95,000(送料・税別)

●パネル付(ボタン・レバー・筐体のタイプは指定できません。) ●木製 ●JAMMA規格
●購入後のお問い合わせはお受けできませんので、初心者の方や組み込み方法のお解りにならない方はご遠慮ください。

とにかくTELだ！

定休日	受付時間
日曜・祝日	AM9～PM12 PM1～PM6

→ご注文は必ず電話でお願いします。
●中古基板の為、インストラクションカードがついていない商品もございます。
●故障していた場合、届いた日かその翌日までにご連絡下さい。それ以降は受け付けません。
チェックはすぐに行って下さい

→割引券をもらって得しちゃおう！
中古基板3万円以上お買い上げで、基板一枚無料サービスか、1,000円の割引券を一枚差し上げます。お好きな方をお選び下さい。
（基板は当方指定のものとさせていただきます。）

※在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください。返品・交換は行っておりません。

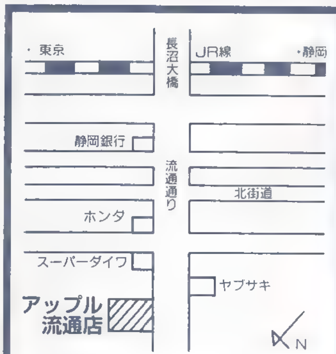


中古大型機も販売!! 合計1000坪の倉庫にいっぱいあるヨ

通信販売をご利用ください

資料ご希望の方は80円切手同封の上アップルGM係まで
※現金送金は、〒420 静岡市竜南1-1-54㈱ママトップ内GM係宛
※銀行振込は、清水銀行大岩支店普通No7007427㈱ママトップ宛
※お急ぎの方は、商品と引換の代引システムをご利用ください。
※大型機カタログあります。¥270切手同封、「大型機カタログ希望」と明記の上下記まで。

〒420 静岡市竜南1-1-54㈱ママトップ内
TEL.054-248-4601㈹
直通（土・日はこちらへ）030-30-73732
FAX.054-248-0384



ゲームコーナーもよろしくね
体感・メダル・麻雀…すごい！
静岡流通通り店・清水店
静岡駅南店・WIN店
静岡登呂店
営業時間は全店共通
AM9時～PM12時
ゲームコーナーは
年中無休

全国通信販売！

リスト以外にも色々入荷しています。とにかくまずお電話ください。

2月の21日と22日は幕張メッセでゲームショーだ！ということで、ミルキーウェイは2月19日〜23日はお休みします。

ストリートファイターZERO X予約受付中!

カプコン

- CPシステムⅡマザー 10
- スーパーストⅡX（ロム） 8
- スーパーストⅡ（ロム） 3
- ロストワールド（海外版P有） 75
- ストライダー飛竜 55
- ストライダー飛竜（海外版） 40
- 大魔界村 58
- 大魔界村（海外版） 50
- 天地を喰らうⅡ 20
- キャディラックス 25
- キャプテンコマンドー 20
- マジックソード（海外版） 15
- ナイツオブザラウンド 12
- ナイツオブザラウンド（海外版） 6
- 戦場の狼Ⅱ 26
- 戦場の狼Ⅱ（海外版） 22
- 戦場の狼（海外版） 5
- ストリートファイター（海外版） 14
- マッドギア 5
- ブロックブロック（P有） 12
- クイズ殿様の野望 2
- クイズ三国志 2

コナミ

- ドラグーンマイト（ロム） 18
- ツインビーヤッホー！（ロム） 15
- 魔獣の王国 75
- 悪魔城ドラキュラ 78
- ガイアポリス 22
- パロディウスだ！ 12
- 出たな!!ツインビー 14
- スラムダンク 48
- エイリアンズ 22
- マーシャルチャンピオン 15
- サンダークロス 22
- クライムファイターズ2 12
- ゴルフィンググレイツ（P無） 8
- 魂斗羅 9
- スーパー魂斗羅 35
- T.M.N.T. 10
- バイオレントストーム 38
- ジュノファースト 35
- Mr.五右衛門 12
- ロックンロープ 38
- フロッガー 15
- ブーヤン 35
- タイムパイロット 25
- タイムパイロット'84 28
- サーカスチャーリー 15
- ハイパーオリンピック（海外版） 6
- 新入社員とおる君（海外版） 6
- マンハッタン24分署 5
- スーパーバスケットボール 5
- メインスタジアム 2
- メガゾーン 9

ナムコ

- アサルトプラス（P有） 80
- スティールガンナー2（自作P有） 65
- ファイナルラップ3（自作P有） 35
- ギャラガ'88 25
- スーパーパックマン 48
- スーパーパックマン（海外版） 40
- パックマニア 28
- ディグダグ 18
- スカイキッド 48
- スプラッターハウス 28
- 源平討魔伝 35
- トイポップ 75
- リブルラブル 40
- バラデューク 32
- デンジャラスシード 15
- ピストル大名の冒険 15
- インディアナジョーンズ 45
- コズモギャングザビデオ 15
- ティンクルピット 10
- エクスバニア 8
- ナックルヘッズ 14
- グレートスラッガーズ 3
- スーパーワールドコート 8
- コズモギャングザビデオ（ロム） 5
- パックマニア（ロム） 18
- ワールドスタジアム'90（ロム） 1
- スーパーワールドスタジアム'92（ロム） 1

セガ

- ダークエッジ 35
- ゴールデンアックスデスアダーの復讐 45
- ソニックザヘッジホッグ（P付） 30
- バーニングライバル（ロム） 8
- ザ・Jリーグ1994（ロム） 5
- アクションファイター 28
- ボナンザブラザーズ 28
- ぷよぷよ 8
- コラムス 5
- スタックコラムス 3
- フラッシュポイント 5
- サンダーフォースAC 10
- フリッキー 28
- シャドーダンサー 14
- アレックスキッド 25
- ベイルート 5
- DDクルー 5
- チョップリフター 12
- レッスルウォー 3
- フラワー 15
- クラッチヒッター 5
- ティップタップ 38
- ウォーリーを探せ（P無） 3
- フリーキック（P無） 3
- ダイナミックカントリーゴルフ（P有） 15
- クイズめくるめくストーリー 1
- ぱくぱくアニマル（ロム） 3
- エジホン探偵事務所（ロム） 5

データイースト

- ウルフファング 45
- エドワードランディ 48
- ダークシールⅡ 10
- ファイティングファンタジー 15
- ドラゴンガン（P有） 48
- ドラゴンニンジャ 10
- 魔境戦士（P無） 6
- デスブレイド 8
- ロボコップ 8
- アクトフェンサー 8
- ファイターズヒストリー 2
- シークレットエージェント（海外版） 6
- ウエスタンエクスプレス（海外版） 9
- B−ウイング 28
- スタジアムヒーロー 1.5
- プロゴルフ 2
- プロテニス 2
- トライアウト 2
- コンペティションゴルフ 2

タイトー

- ガンフロンティア 45
- スペースインベーダーDX 15
- リターンオブザインベーダーズ 15
- レインボーアイランドEX 20
- アルペンスキー 45
- スラップショット 8
- ダイノレックス 15
- 嗚呼栄光の甲子園（ロム） 1
- ルナーク 8
- サイレントドラゴン 8
- チャイニーズヒーロー 3
- ラスタンサーガ 18
- フロントライン（P有） 25
- トップランキングスターズ 2
- アルカノイド（P有） 10
- バイオレンスファイト 8
- エンパイアシティ 8
- チャンピオンレスラー 2
- キック&ラン 2
- アルバレスタ 8
- 奇々怪界 12
- 火激 3
- スーパーQix 8
- 黄金の城（海外版） 25
- ジャングルキング（海外版） 22
- 飛龍の拳 15
- 龍神 15
- ハットトリックヒーロー'93 8
- ヘビーユニット 3
- 女子バレー 2
- VSスマッシュ 5
- パニックロード（P付） 25
- バブルシンフォニー（ロム） 12
- ハットトリックヒーロー'95（ロム） 8
- クイズシアター（ロム） 5
- クイズ人生劇場（ロム） 6
- クイズ地球防衛軍（ロム） 1
- クイズクレヨンしんちゃん 1.5
- クレヨンしんちゃんオラと遊ぼ 1.5

アイレム

- 海底大戦争 22
- パーフェクトソルジャー 22
- ガンフォース 8
- フック 15
- 剣豪 10
- ぐっすんおよよ（新品） 10
- ドラゴンブリード 12
- スパルタンX 12
- 妖獣伝 5
- スペランカー 18
- 快傑ヤンチャ丸 5
- クイズF1 1・2フィニッシュ 2

ジャレコ

- 天聖龍 10
- フォーメーションZ 12
- フィールドコンバット 12
- ロードオブキング 15
- ベストバウトボクシング（ロム） 1
- エクセリオン 5
- ピンポ 12

テクモ

- エイトフォース 12
- アルゴスの戦士 22
- ボンジャック 15
- 雷牙 15
- 雷龍 10
- シルクワーム 3
- ピンボールアクション（H付） 10
- 忍者龍剣伝（海外版） 8
- サボテンボンバーズ（新品） 10
- ガンディーラー 5
- ワールドカップ'94 5
- リムロッキンバスケットボール 1

バンプレスト

- ドラゴンボールZ 15
- マジンガーZ 24
- 機動戦士ガンダム 5
- ウルトラマン 3
- ウルトラマン倶楽部 4
- アルチメイトテニス 5
- ゴジラ 12

SNK

- T.A.N.K（P付） 25
- ゲバラ（P無） 12
- バトルフィールド（P無） 6
- 航空騎兵物語 7
- バドルマニア 12
- スカイソルジャー 5
- ゴールドメダリスト 5
- 名人戦 8
- スーパーチャンピオンベースボール 5
- タッチダウンフィーバー 5

日本物産

- アームドF 6
- クレイジークライマー2 38
- テラクレスタ 12
- 妖魔忍法帳 6

ビデオシステム

- ソニックウイングス 10
- ハットリス 3
- F1グランプリ 2
- F1グランプリⅡ 2

東亜プラン

- ホラーストーリー 8
- フービー 5
- ゴークス（新品） 7

テクノスジャパン

- コンバットライブス 2
- レッスルフェスト 3
- ビーチバレーボール 2

UPL

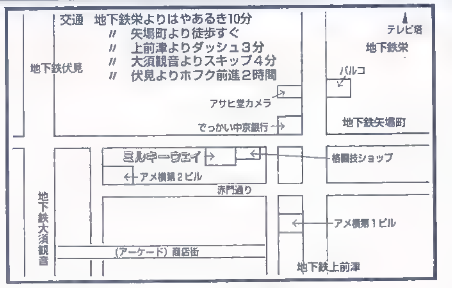
- バンダイク 6
- アクロバットミッション 6
- アトミックロボキッド 8

カネコ

- 大江戸ファイト 18
- マジカルクリスタル 8
- ギャルズパニック 10
- ビィラップボーイズ 14

その他

- 雷電 18
- 雷電Ⅱ 48
- ガンバード 32
- サンドスコーピオン 12
- エアーウルフ 15
- ブルーホーク 8
- ブレイゾン 5
- ガルフストーム 12
- 豪血寺一族2 20
- バトルクロード 10
- セイブカップサッカー 8



- グランドストライカー 5
- ブレイジングトルネード 15
- Mr.Do!（アンプ付） 18
- Mr.Do!　キャッスル（アンプ付） 25
- ブランディア 18
- バルバルークの伝説 8
- ファニーマウス 18
- カベール 8
- グランドクロス 5
- アンブッシュ 15
- パチフィーバー（P無） 10
- IQブロック 5
- マジカルエラーを探せ 5
- 牌砦 4
- 牌砦Ⅱ 4
- [illegible] 7
- 古今東西干支物語 8
- [illegible] 12
- 五月陣戦 12
- クイズチャンネルクエスチョン 2
- クイズ爆烈スクランブル 2
- クイズぱにくるふぁんたじー 3
- クイズTV合衆国Q&Q 2

麻雀

- スーパーリアル麻雀PⅡ 15
- スーパーリアル麻雀PⅢ 28
- スーパーリアル麻雀PⅣ 18
- スーチーパイⅡ（ロム） 5
- トリプルウォーズ 8
- トリプルウォーズ2 8
- グッとE雀 5
- ねるとん牌鯨団 2.2
- 麻雀プリンセスリーグ 7.8
- 所さんのまーまーじゃん 2.5
- お雀子館 2
- アイドル麻雀放送局 1.7
- 個人教授 3
- 麻雀パチンコ物語 3
- 麻雀フライデー 2
- 麻雀女子プロレス 3
- 家元 3
- 究極の女 2
- 列島横断熱局雀士 3
- [illegible] 2
- 麻雀大予言 2
- かぐや姫 8
- X-TAL7麻雀 5
- スーパー華パラダイス（新品） 10
- アマンドピンキー 3
- DONDEN麻雀 3

MVS

- 餓狼伝説 1
- 餓狼伝説2 1.3
- 餓狼伝説スペシャル 1.8
- 龍虎の拳 1.3
- 龍虎の拳2 1.7
- ワールドヒーローズ 1.2
- ワールドヒーローズ2 1.5
- ワールドヒーローズ2JET 2
- サムライスピリッツ 2
- 真サムライスピリッツ 3.8
- サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 3
- KOF'94 7
- Fヒストリーダイナマイト 1.8
- 痛快GAN GAN行進曲 6
- バルスター 18
- ASOⅡ 4.5
- 戦国伝承2 2.2
- 得点王 2
- ベースボールスターズ2 1.4
- キングオブザモンスターズ 1.5
- ザ・スーパースパイ 2.8
- 麻雀狂列伝 4
- ファイヤースープレックス 0.8
- みなさんのおかげさまです 4.5
- トップハンター 12
- ビューポイント 12
- ミラクルアドベンチャー 7.5
- フットボールフレンジー 1.8
- ファイトフィーバー 15
- パワースパイクⅡ 3.5
- ライディングヒーロー 3.3
- サッカーブロール 1.4
- バーニングファイト 2.6
- ロボアーミー 3.3
- あしたのジョー伝説 1.8

コントロールBOX

- コンボAV 30
- パナカスタム 34
- パナツイン 38
- ボードマスター 48
- ベガ9000DX 53
- スーパーベガ21 65
- シグマAV5000 26
- Σ8000ターボ 15.8

（単位＝1,000円）

各種ハーネス、コネクター、リード線、麻雀パネル、帯電防止エアキャップ、レバー、ボタン、レギュレーター等も取り扱っています。
※在庫、価格は常に変動しますので、TELにてご確認下さいませ。

コントロールBOX.基板買取もガンガンやっています。まずお電話ください。

ミルキーウェイ

TEL.052-262-3295
FAX.052-262-2373
住所　〒460 名古屋市中区大須3-5-13ハセビル2F
営業時間　お店…………………11:00AM〜7:30PM
通販TEL……10:00AM〜10:00PM

- ●お支払いは便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）か現金書留です。
- ●上記リスト以外にも新しく基板が入荷していますので（…たぶん）、ほしい基板がありましたら一応TELしてみてください。
- ●価格はリストより安くなっていることもあります。TELにて確認してください。
- ●コントロールボックス、筐体、ゲームパーツetc.各種取り扱っています。（自宅でアーケードゲームをプレイするにあたっての細かい質問などにもがんばってこたえていきたいと思います。）
- ●初心者、大・歓・迎!!（これから始めようと思っている人、気軽にTELください）。
- ●ハーネスだけの注文もOK！（できるかぎり何でもがんばって作ろうと思います）
- ●新作ゲーム、なんでも予約OK！

すばらしい本屋さん115軒

グレート本屋さんリスト ゲーメストバックナンバー常備店

■北海道地方
●旭川冨貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26-6100

■東北地方
●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●本のアイエ駅前店
宮城県仙台市青葉区中央1町目10-1
☎022-264-0718
●BOOK SHOP　ますや
岩手県久慈市中町2-5　ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105
●メディアイン五所川原店
青森県五所川原市鎌谷町164
☎0173-35-4666

■関東地方
●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
☎043-255-6281
●ブックプラザみしま
千葉県習志野市大久保1-20-24
塚本ビル1F
☎0474-93-4939
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー3F
☎0424-75-8200
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-13-3 1F
☎03-3251-3100
●T・ZONE本店
東京都千代田区外神田4-3-3
☎03-3257-2776
●書泉ブックタワー7F
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラボートピアビル2F
☎03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビル1F
☎03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ビル
☎03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430
●文星堂駅前店
東京都品川区大崎3-6-17
☎03-3492-5160
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●アニメイト　渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4
東武富ビル1F
☎03-5458-2454
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
☎03-5391-6231
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル
☎03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●まんがの森横浜店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスII1F
☎045-311-8761
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●アニメイト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6
109ビル1F
☎048-646-0320
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●コミックメイツ川越店
埼玉県川越市脇田町9-3K
SQUARE　3F
☎0492-26-8317
●マイタウン柴壇堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

■北陸地方
●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
☎0762-94-1166
●ブック宮丸金沢南店
石川県金沢市八日市第3土地区画35街区3
☎0762-44-3211
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561
●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4丁目30番
☎0255-44-7660
●とのさまーと
新潟県新潟市山二ツ5-2-21桜井ビル2F
☎025-287-2236

■東海地方
●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●アオキ書店
愛知県春日井市如意申町7丁目1-8
☎0568-33-7126
●アニメイト名古屋店
愛知県名古屋市中村区椿町21-2第二太閤ビル1F
☎052-453-1322
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード5号店
愛知県豊田市西岡町保ケ山70
☎0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード7号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

■近畿地方
●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348
●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●甲川正文堂
大阪府池田市栄町3-3
☎0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●福家書店　阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
☎06-633-0298
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●田村書店　茄子作店
大阪府枚方市茄子作4丁目15-15
☎0720-53-5999
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293
●駸々堂神戸三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町1-9-1
センタープラザ東館3階
☎078-393-0170

■中国・四国地方
●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西1
ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-25-3523
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3523

■九州地方
●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
☎092-871-2329
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
☎093-521-1044
●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4F・6F
☎0975-36-8181
●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
☎096-379-4321
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
☎0956-25-3040

コミック注文書

貴店TEL (　　)
FAX (　　)

書名	冊数
KOF'94 4コマ決定版 定価580円	冊
餓狼伝説2② MONDO. 悪 定価680円	冊
速攻生徒会 小川雅史 定価500円	冊
極上パロディウス 岩尾奈美恵 定価850円	冊
コンティニュー? ひさの珊瑚 定価680円	冊
ヴァンパイアハンター4コマ 定価580円	冊
龍虎の拳2② 天獅子悦也 定価680円	冊
カプコン美少女戦士コミック アンソロジー② 定価780円	冊
KOF'94外伝③ 鷹岬諒 定価550円	冊
ヴァンパイア ハンター 藤田丈士 定価850円	冊
キャプテンコマンドー② 戸橋ことみ 定価850円	冊
KOF'94 コミック アンソロジー 定価780円	冊
ゲーパロ4コマグランプリ⑤ 定価580円	冊
ワールドヒーローズ2③ 雑君保プ 定価850円	冊
KOF'95 4コマ決定版 定価580円	冊
ファイターズヒストリーダイナマイト② 津雲幻一郎 定価980円	冊
ヴァンパイアハンターコミック アンソロジー② 定価780円	冊
ネオジオギャルズコミック アンソロジー③ 定価780円	冊
ストZERO4コマ決定版 定価580円	冊
鉄拳2コミックアンソロジー 定価780円	冊
ストリートファイターZERO 中平正彦 定価550円	冊
出たな!ツインビー 吉崎観音 定価850円	冊

月　　日

株式会社　新声社

書店（帖合）印

部数　　冊

ゲーメスト単行本

- ストII 波動拳の謎　定価980円
- 餓狼伝説の謎　定価980円
- 侍魂の謎　定価980円
- ワールドヒーローズの謎　定価880円
- 龍虎の拳の謎　定価880円
- 豪血寺一族の謎　定価880円
- KOF'94の謎　定価880円
- 真侍魂の謎　定価880円
- ヴァンパイアの謎　定価880円
- スーパーリアル麻雀のひみつ　定価880円
- ヴァンパイアハンターの謎　定価880円
- 餓狼伝説3の謎　定価880円
- 鉄拳の謎　定価880円

ゲーメストZ文庫

- ヴァンパイアハンター外伝 ～紅い月の魔女～　モリガン編 定価570円
- ストリートファイターII（外伝） ウルティメット・タワーズ1　定価590円
- 幻想神話ラスト・ラグナロク1　定価590円
- ヴァンパイアハンター外伝 ～終わらない春～　レイレイ編 定価580円

●お求めの本に○を

◆GAMEST◆ 3月15日号プレゼント◆

◆168ページのゲーメスト3月15日号プレゼントのアンケート用紙です。
アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。
表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

1:今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
〔　　　　〕〔　　　　〕〔　　　　〕

2:今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
〔　　　　〕

3:今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
〔　　　　〕

4:もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
〔　　　　〕

5:今、熱中しているゲームは何ですか?〔　　　　〕

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?〔　　　　〕

7:ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　　）

8:今号のアイランド掲載の文字·イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。〔　　〕〔　　〕

9:あなたのご意見をご自由に(P.N.　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

10周年ネタ大募集!!

●いよいよゲーメストも10周年!ということで、様々な企画を検討中だ。そこでこんなことをやってほしい、これが見てみたい、といった読者からの企画ネタを大募集するぞ。日頃から気になっていたことや、知りたいことでもOK。どしどし送ってくれい!
※10周年イベントは8頁に載っています。企画採用者の方にはテレカをプレゼントします。

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

商品	数量
餓狼伝説スペシャル 定価 7,000円	本
スーパーストリートファイターII 定価 6,800円	本
龍虎の拳2 定価 6,800円	本
スーパーストリートファイターIIX 定価 7,000円	本
ワールドヒーローズ2 JET 定価 6,500円	本
KOF'94 定価 6,500円	本
真サムライスピリッツ 定価 4,800円	本
バーチャファイター2 定価 4,800円	本
ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトル 定価 5,800円	本
ヴァンパイアハンター 定価 4,800円	本
餓狼伝説3 定価 4,800円	本
ストリートファイターZERO 定価 4,800円	本
KOF'95 定価 4,800円	本
侍魂 斬紅郎無双剣 定価 4,800円	本
	本

お名前	
お電話	
条件	買切

年　月　日

株式会社　新声社

コミック注文書

貴店TEL（　）
FAX（　）

部数	冊
条件	書名
担当者	
回	巻
定価	

月　日

株式会社　新声社

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル３Ｆ

株式会社　新声社

ゲーメスト おめでとう10周年!!係

(ふりがな) お名前	年齢（　）歳 性別（男・女）
□□□-□□	
※都道府県	
①小学（　）年　②中学（　）年 ③高校（　）年　④大学（　）年 ⑤社会人　⑥その他（　）	

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル３Ｆ

株式会社　新声社

ゲーメスト編集部 行

(3月15日号)

(ふりがな) お名前	年齢（　）歳 性別（男・女）※
ご住所　〒□□□-□□　電話（　）	
※都道府県	
①小学（　）年　②中学（　）年 ③高校（　）年　④大学（　）年 ⑤社会人　⑥その他（　）	
ご希望の賞品名とその番号	

ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※
①書店　②ゲームセンター　③コンビニ　④その他

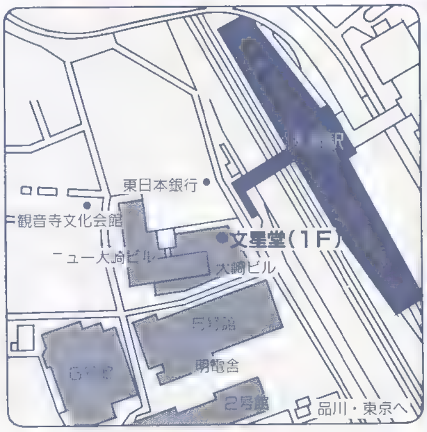
※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

今月の本屋さん：文星堂駅前店

山手線大崎駅西口の文星堂駅前店です。駅前という好立地のもと、多くのお客様にご利用いただいております。他の書籍に劣らずゲーム関係書籍も充実しており、ゲーメストもバックナンバー・ムック・コミックと取り揃えております。
大崎止まりに乗ってしまった時など、ぜひお立ち寄りください。みなさまのご来店を心よりお待ちしております。





営業時間	
10：00〜22：30	第2・3日曜、祝日休業

ゲーメストの雑誌、ムックを常備する店、「すばらしい本屋さん」になりたいという書店様は、左記の担当者までご連絡ください。ご相談に応じます。
営業　小林直文　真下直幸　まで
TEL　03（3293）9326

バックナンバーリスト

ゲーメスト本誌

No.114（'94年5月15日号）　500円
No.136（'95年1月30日2月15日合併号）　550円
付録：'95年ゲーメストカレンダー
No.138（'95年3月15日号）　550円
付録：'95AOUショー最強ゲームはどれだ!!
No.139（'95年3月30日号）　500円
No.140（'95年4月15日号）　500円
No.141（'95年4月30日号）　530円
No.142（'95年5月15日号）　500円
No.144（'95年5月30日6月15日合併号）　550円
付録：餓狼伝説3ガイドブック
No.145（'95年6月30日号）　550円
付録：PERFECTⅡ
No.146（'95年7月15日号）　550円
付録：'96ゲームメーカー就職情報最前線
No.147（'95年7月30日号）　530円
付録：ゲーメストグッズパーフェクト
No.150（'95年8月30日9月15日合併号）550円
付録：KOFポスター　ゲーセンMAP
No.151（'95年9月30日号）　530円
No.152（'95年10月15日号）　550円
No.154（'95年10月30日号）　530円
とじ込み付録：ゲーム用語辞典
No.155（'95年11月15日号）　500円
No.156（'95年11月30日号）　530円
No.157（'95年12月15日号）　500円

ゲーメスト増刊

ストリートファイターⅡ　1000円
付録：描き下ろし巨大ポスター
ストリートファイターⅡダッシュ　1200円
付録：ストⅡダッシュポスター
餓狼伝説2　1200円
付録：大張正己描き下ろしポスター
スーパーストリートファイターⅡ　1280円
付録：スーパーストⅡ特大ポスター
スーパーストリートファイターⅡX 1280円
付録：スーパーストⅡポスター
ワールドヒーローズ2JET　1280円
付録：WH2JETポスター
ヴァンパイア　1380円
付録：ヴァンパイア スペシャルポスター
No.149（'95年8月15日号増刊）　540円
ゲーメストWORLD　VOL.2

ゲーメストムック

No.1　サウンドコンプリートストリートファイターⅡX　3500円
付録：Macintosh対応CD－ROM
No.2　ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
付録：巨大ポスター　1280円
No.3　豪血寺一族2　1680円
付録：スーパーアレンジCD
No.4　真サムライスピリッツ完全版　1380円
付録：真サムライスピリッツポスター
No.5　バーチャファイター2　Act.1　780円
No.6　ダライアス外伝　980円
No.7　スーパーリアル麻雀PⅡ　1980円
No.8　鉄拳　980円
No.9　ギャラクシーファイト　980円
No.10　バーチャファイター2　Act.2　1380円
No.11　ヴァンパイア ハンター　1380円
付録：描き下ろしB2ポスター
No.12　餓狼伝説3　1280円
付録：テリーVSバッシュ激闘B2ポスター
No.13　天外魔境真伝　1280円
付録：B2サイズポスター
No.14　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 グラフィカルマニュアル　780円
No.15　鉄拳2　Act.1　780円
No.16　ストリートファイターZERO 1380円
付録：B2描き下ろしイラストポスター
No.17　カプコンイラストレーションズ 2000円
No.18　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 コンプリートマニュアル 1480円
No.19　バーチャファイター2　Act.3 980円
Vol.20　サイバーボッツ設定資料集 1600円
Vol.21　ゲーマー最終形態アーケーダー　880円
Vol.22　X-MEN　980円
Vol.23　鉄拳2Act.2　1280円

※お求めは、書店様か、ゲーメスト読者サービス部へ注文して下さい。

「グッズ取扱店」になりたいお店様へ
グッズ常備店になりたいお客様は左記担当までご連絡ください。ご相談に応じます。
担当　営業部　岩永明紀　☎03（3293）9321

ハイブリッド グッズ取扱店

●スーパードキドキ　浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●クウム　太田本町店
群馬県太田市本町20-19
☎0276-25-4585
●チルコポルト上尾店
埼玉県上尾市谷津2-1-50
☎048-777-2277
●イエローサブマリン渋谷店
東京都渋谷区神南1-20-8芳賀電ビル4F
☎03-3462-7466

●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1ラポートピアBLD2F
☎03-3354-2264
●ペーパームーン　イリナカ店
愛知県名古屋市昭和区滝川町33イリナスクエアビル1F
☎052-833-5016
●ペーパームーン　岐阜店
岐阜県岐阜市東金室町1-17ムラセビルB1
☎058-266-8481
●SRGタカミヤ㈱
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-3
☎06-641-5590
●㈱アルケミックス・コスモタワー
大阪府大阪市住之江区南港北1丁目14-16
☎06-615-6134
●アルファスポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●TOYO ANIMATION
愛知県名古屋市中区栄3-7-5
☎052-251-2588
[illegible]
山形県山形市香澄町2丁目3-35ヤマザキビル内
☎0236-41-8355
●福家書店アベノベルタ
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10B2F-4
☎06-633-0298
●アミューズメントジャングル
福岡県大野城市下大利1丁目1-1-1F
☎092-592-7871
●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1丁目7-1
☎022-261-2461
●ジュンク堂書店
兵庫県神戸市中央区三宮2-11-1-215西館2F
☎078-392-0293
●コスパショップ
東京都渋谷区道玄坂2-11-1泉屋ビル
☎03-3770-3383
●SRGスタンバイVer.7
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-7
☎06-641-7650
●ファミコンショップマリオ
東京都新宿区高田馬場2-13-2
☎03-3204-7350
●ハイパーゲームランドビンゴビンゴ
高知県高知市城山197-1レジテンス扇
☎0888-31-2131
●タイムトンネル国府宮店
愛知県稲沢市松下2丁目1-26
☎0587-24-6660
●ファミコンランド若松店
福岡県北九州市若松区本町2丁目13-22-2F
☎093-751-8437
●ブルート春日原店
福岡県春日市春日原北町1-13
☎092-592-0958
●ブックランドアレックス伝馬店
栃木県宇都宮市伝馬町2-22
☎0286-37-3430
●遊コン姫路駅前店
兵庫県姫路市駅前町322
☎0792-84-4758
●遊コン姫路キャスパ店
兵庫県姫路市西駅前町88

●遊コン倉敷駅前店
岡山県倉敷市阿知2-3-10
☎086-427-5415
●ファミコンスーパーZ
愛知県今治市波止浜11-151
☎0898-43-0112
●遊コン伊丹店
兵庫県伊丹市西台3-1-4
☎0727-73-106

スコアを出しにゲーセンへいこう！

狙うぞ ハイスコア!!2

1月7日現在

今年は妙に寒い日が多かったり、急に暑くなったり…
ゲームもこのぐらい変化があるといいですね。

タイトーイン・725

岩手県盛岡市高松2－3－18 ☎(0196) 62－8932

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説(秦 崇雷)	1,517,700	店員MNC	1C ALL LEVEL 3
2	リアルバウト餓狼伝説(不知火 舞)	1,479,100	㊥-HELLOW	1C ALL LEVEL 3
3	リアルバウト餓狼伝説(テリー・ボガード)	1,345,800	DEB	1C ALL LEVEL 3
4	コットン	941,200	ETE	2C・2－2 ㊞付き
5	バイパーフェイズ1(NEW.Ver)	10,741,305	K.T	1C ALL ㊞付き
6	バツグン(TYPE-C)	2,605,650	店員OGA	1C ALL 連付き
7	だるま道場	312,170	BUG	1C ALL
8	ラグナロク(アンクル・ベアード)	1,738,150	大日本回せ回せ党綾波レイ推進本部長BLT	1C ㊞付き STAGE-6

通信欄：12月のコミケに遊びに来てくれた人、どうもありがとう。また、春すぎに出ようかと思っているので、その時もよろしく！イラスト募集の補足ですが、今回より家庭用ゲームのイラストもOKです。サイズはB5のみ。お待ちしています。 店員・アスカ・BLT

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F ☎(0166) 53－5332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説(テリー)	1,282,800	さすらいのタン・ノー・ルー	ALL
2	リアルバウト餓狼伝説(キム)	1,259,900	アシュラ	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説(不知火舞)	1,101,900	BAL	ALL
4	闘神伝2(エリス)	4'00"06	Saki	ALL
5	マーヴルスーパーヒーローズ	2,379,000	井宿なのだ	ALL㊞ マグニートー
6	マーヴルスーパーヒーローズ	2,216,700	井宿なのだ	ALL㊞ ウルヴァリン
7	マーヴルスーパーヒーローズ	2,086,600	アシュラ	ALL㊞ ブラックハート
8	マーヴルスーパーヒーローズ	2,078,200	大丸	ALL㊞ C・アメリカ

通信欄：

ZEST

北海道札幌市西区西野2条2丁目 ☎(011) 663－5457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルスーパーヒーローズ(ブラックハート)	2,553,000	MAD改	ALL
2	19XX(ライトニング)	5,881,800	DMY	ALL 連付
3	ファイティングバイパーズ(BAHN)	3'35"31	ZST	ALL
4	鉄拳2バージョンB(レイ)	2'19"43	ZST	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説(秦 崇雷)	1,280,200	BEL	ALL
6	ソニックウイングス3(真尾まお)	3,404,100	LUM	ALL 連付
7	天外魔境真伝(綱手)	12,288,300	Benet	ALL
8	首領蜂(タイプC)	45,282,240	XXY	ALL 連付

通信欄：●毎朝厳寒の中、しもやけに耐えながら除雪しているのは、吹雪の中でも来店して下さるお客様の為。それなのに常連ハイスコアラーは減少の一途を辿っており、逆に遠征組のハイスコアばかりが目立っている。がんばれ常連！ときメモばかりじゃいけないぞっ！

パル

宮城県仙台市青葉区三条町12－14 ☎(022) 273－4431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,906,400	DKS2－和泉	ALL リムルル 全て工場出荷設定
2	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,696,300	にせT・B α	ALL ナコルル
3	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,046,600	コバン	ALL 緋雨閑丸
4	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,036,500	谷津しんたろう	ALL 牙神幻十郎
5	ザ・キング・オブ ファイターズ'95	520,970	BonJoui	ALL 京・庵・テリー
6	上海	1,106	A・S	9面
7	スーパーストリートファイターⅡX	1,657,500	MAK	ALL ガイル 爪×2
8	スーパーストリートファイターⅡX	1,574,100	DJ(ダメなジェフリー)	ALL D・J 3－2－0 爪1

通信欄：●あっちゃん おめでとう！上海2年振りの更新（丁度百点）。全一まであと七百点、どこまで伸びるか実に楽しみです。
●RB餓狼伝説は派手なだけのゲームと感じました。果して対戦ができるものなのでしょうか？当店はスペシャル復活。 by 和泉

ゲーム・キング

北海道苫小牧市大成町1－2－2 ☎(0144) 75－7177

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説(秦 崇雷)兄	1,464,300	D.A	1C ALL
2	リアルバウト餓狼伝説(テリー・ボガード)	1,389,200	NSA	1C ALL
3	闘神伝2(エイジ)	4'10"46	D.H	1C ALL
4	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣(服部)	1,335,800	D.A	1C ALL羅刹 剣豪
5	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣(緋雨)	986,800	BOY	1C ALL修羅 剣聖
6	マーヴルスーパーヒーローズ(スパイダーマン)	1,861,800	D.FIEL	1C ALL
7	マーヴルスーパーヒーローズ(アイアンマン)	1,550,700	T.今野	1C ALL
8	ステークスウイナー(ビーサイレント)	13億2,390万円	しんや	1C ALL 13勝

通信欄：●あけましておめでとう。今年は去年にも増して、キングハイスコア盛り上げて下さいね。よろしく。ハイスコアを出して、自分の名前を売ろう！受験生の皆さん寒さが厳しくなってます。カゼをひかないようがんばってください。 by 店長

Palo札幌駅前店

北海道札幌市北区北7条西2－7－1 ☎(011) 737－6886

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スカイターゲット	3,932,380	765	KILL310 ラファールM使用
2	ファイティングバイパーズ	3'56"40	F.V	ALL JANE使用
3	ゲーム天国	9,200,470	BAIKIN	タイムアタック ブーベラ 連付き
4	パズルバブル2	189,327,740	DKC(えり子)	裏面27面 知らぬ今井伝説
5	マーヴルスーパーヒーローズ	1,681,900	O.E(岩見沢) 対戦者求ム	ワルヴァリン使用 ALL
6	ナムコ・クラシックコレクション(ギャラガ)	792,640	LOT-G	アレンジモード ALL 残1
7	ナムコ・クラシックコレクション(マッピー)	1,865,720	新「ティン姉弟にささぐ」者	アレンジ ALL 2P使用
8	鉄拳2バージョンB	3'03"41	HJK	GANRYU使用 ALL

通信欄：●新しくハイスコア担当となりました伊藤という者です。最近ここのハイスコアも活気が無いので、みなさんもっとがんばって下さい。マンクスTT、ダートダッシュ、ハイスコア募集中です。 伊藤

ウィッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22－53 ☎(022) 367－3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルスーパーヒーローズ(マグニートー)	1,581,200	ITO	1コイン ALL
2	マーヴルスーパーヒーローズ(サイロック)	1,564,000	TEA	1コイン ALL
3	マーヴルスーパーヒーローズ(アイアンマン)	1,503,300	武多	1コイン ALL
4	リアルバウト餓狼伝説(ギース)	1,378,200	妃	1コイン ALL
5	リアルバウト餓狼伝説(ダックキング)	1,237,500	タロウ	1コイン ALL
6	リアルバウト餓狼伝説(キム)	1,040,000	馬場	1コイン ALL
7	ソニックウイングス3(ブレイザーズ)	1,888,700	田中英	2周目4面
8	天地を喰らうⅡ(関羽)	2,711,400	ITO	1コイン ALL

通信欄：●昨年中はお世話になりました。本年もよろしくお願い致します。リアルバウト餓狼伝説の対戦がおもしろいです。腕に自信のある方はぜひ対戦に燃えて下さい。But、なるべくきれいな勝負をしましょうね。今年も当店でゲームを楽しんで下さい！

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町1－10－13 ☎(0144) 35－5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルスーパーヒーローズ(サイロック)	2,139,200	S・K(鉄人ラウ)	ALL
2	マーヴルスーパーヒーローズ(マグニートー)	2,084,000	S・K	ALL
3	マーヴルスーパーヒーローズ(アイアンマン)	1,679,100	J.F.KILL マグニー党NO.1	ALL
4	マーヴルスーパーヒーローズ(スパイダーマン)	1,646,400	D.FIEL	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説(ビリーカーン)	1,595,900	L・O・N	ALL
6	闘神伝2(デューク)	5'28"20	STL	ALL
7	鉄拳2バージョンB(ミシェール)	3'13"46	狼牙IZO(ビッグホーン買ってくれ～!)	ALL
8	パズルボブル2X	59,942,210	ma～.	レベルX(表面) ALL

通信欄：●新春1月7日はVF2大会実施。参加40名で優勝はホバージェフリーこと秋山（弟）！恵庭NTK常連と千歳からも参加者あり急遽団体戦実施。選抜苫小牧チームはナント恵庭NTK常連チームに負ける大波乱！頼むぜ！苫小牧鉄人ラウ♥！JA8RFO

琴似テクノ

北海道札幌市西区琴似2条3－1－6 ☎(011) 643－9494

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル2	38,581,110	黒E	19面 1コイン
2	マジカルドロップ	99,998	新「基板買うか…」者	6人目1コイン 5人目でカンスト
3	マーヴルスーパーヒーローズ	1,519,100	POM	ALL 1コイン
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	423,323	SIN	8チーム終わってルガール京テリ
5	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	2,135,100	AUM	12人目1コイン ナコルル
6	ゲーム天国(連無し)	4,027,170	Shiki藤川	4面1コイン ブーベラ
7	キャプコス	3,456,700	リキさまの弟子	190～200面 1コイン
8	ストリートファイターZERO	1,943,300	PON	ALL 1コイン リュウ

通信欄：●ゲーム大会ガンガン企画中です。お近くの方も遠い方も遊びに来てね。

プレイハウスLee

千葉県船橋市本町1－9－4　☎(0474)33－3409

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゲーム天国 (モモコ)	10,078,530	KEN　はやし君	T.Aモード 連なし
2	ゲーム天国 (プーペラ)	10,063,950	KEN　はやし君	T.Aモード 連なし
3	ゲーム天国 (Z-DYNE)	9,746,380	KEN　はやし君	T.Aモード 連なし
4	ゲーム天国 (ぴく)	9,670,970	KEN　はやし君	T.Aモード 連なし
5	リアルバウト餓狼伝説 (不知火　舞)	904,000	E.R	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説 (望月　双角)	954,200	E.R	ALL
7	リアルバウト餓狼伝説 (ホンフゥ)	891,300	E.R	ALL
8				

通信欄 ●当店のゲーム情報誌「GAMEINGVol. 1」が、発行しました。興味かある方は店まで「返信用切手80円分」を同封の上、お申し込み下さい。

by　ミッキー

トミームナコ

群馬県高崎市本町3－69　☎(0273)25－2906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルでポン	12,157,017	J.Y.-TAM	1コイン
2	マーヴルスーパーヒーローズ	1,797,900	S~Run-Y	1CALL マグニート
3	鉄拳2バージョンB	2'06"75	S~Run-Y	1CALL ポール
4	鉄拳2バージョンB	2'53"95	U.Y.-TAM	1CALL ニーナ
5	リアルバウト餓狼伝説	1,411,500	S~Run-Y	1CALL 秦崇雷
6	リアルバウト餓狼伝説	1,009,100	S~Run-Y	1CALL 舞
7				
8				

通信欄 ●1月6日に第一回侍魂斬紅郎無双剣大会を開いたところ1位中林康貴君(天草)、2位中谷孝行君(リムルル)、3位上田君(覇王丸)に決定。これからは毎月第2土曜に大会を開いていくつもりですのでよろしくお願いします。

ゲームセンターワンコイン

秋田県秋田市手形山崎町8－5　☎(0188)37－0005

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイバーサイクルズ (ネオヨコハマ)	3'42"372	ACT-TAL 超上級があっ!	ペンギン使用 ターボ使用
2	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,256,200	こづかいないよー	ALL 藤崎詩織
3	ステークスウィナー	13億7,040万円	やっとパーフェクト GFA	キングクリムゾン 13勝
4	ゲーム天国 (タイムアタック)	5,609,460	へきるがいちばん	ブタさん
5	ゲーム天国 (タイムアタック)	7,402,730	みと(オレのこの手が光って(略))	ファイター
6	ゲーム天国 (タイムアタック)	8,263,330	R.Hid	プーペラ
7	ゲーム天国 (タイムアタック)	7,057,410	へきるがいちばん	フォーメーションZ
8	マーヴルスーパーヒーローズ (サイロック)	1,974,700	R.H	ALL ターボ

通信欄 ●VHビデオの問い合わせくれた方、ありがとうございました。現在、鋭意準備中ですのご気長に待っててくださいね。うちの店では一応対戦台が現役で稼働中ですんで。

by　ネコつかい㊋

ゲームソニックビーム　松戸店

千葉県松戸市1172－1　☎(0473)60－2008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説 (ホンフゥ)	1,105,800	B.V.D こうきょうせいぎ	ALLクリアー
2	リアルバウト餓狼伝説 (ホンフゥ)	822,220	初めて書く こうきょうせいぎ	ビリーまで
3	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,720,400	成島正人(M.N)	斬紅郎まで(ワザト負)ガルフォード羅刹
4	ザ・キングオブファイターズ'95 (テリー.京.アンディ)	516,310	M.NARU	1コインALL
5	バイパーフェイズ1	14,179,322	MOL=トキメンモ	連なし、ノーミス 1ボム
6	ゲーム天国	10,938,980	ぱすてる鶴 妄想伝説スペシャル	タイムアタック 15秒残り
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,479,300	水無月"放浪人"愛理	クリアしただけ・・・
8	ぷよぷよ通	671,043	水無月門下 SPD-FGC	B697

通信欄 ●ERI嬢先日は来店ありがとうございました。暇と金と来る気があったら、今度はRay氏と一緒に来店して下さいね■(笑)
P. S. 飼業優里氏お元気ですか?弟子のSPD-FGC君が関西遠征した際お世話になりました。

by:水無月愛理

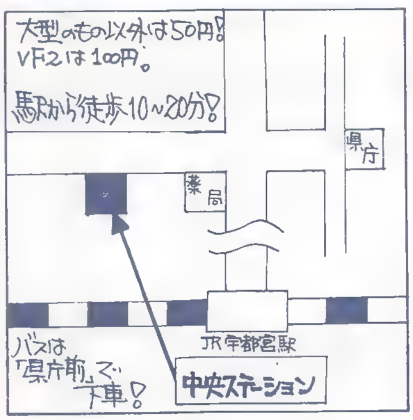
ファンタジーワールド若松原店

栃木県宇都宮市若松原1－3－15　☎(0286)55－6150

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説 (テリー・ボガード)	1,249,600	NHE33MT	1コインALL
2	リアルバウト餓狼伝説 (アンディボガード)	981,100	NHE33MT	1コインALL
3	リアルバウト餓狼伝説 (東　丈)	875,600	NHE33MT	1コインALL
4	リアルバウト餓狼伝説 (不知火　舞)	1,050,100	NHE33MT	1コインALL
5	リアルバウト餓狼伝説 (ホンフウ)	930,200	NHE33MT	1コインALL
6	リアルバウト餓狼伝説 (秦　崇雷)	1,162,400	T.K	1コインALL
7	リアルバウト餓狼伝説 (キム・カッファン)	785,600	NHE33MT	1コインALL
8	リアルバウト餓狼伝説 (ビリー・カーン)		S.M	1コインALL

通信欄 ●アルバイトの「シムラケン」はVF2がメチャメチャ強い!!君も"シムラケン"に挑戦してみよう。対戦希望者はぜひカウンターまでどうぞ。ケンちゃんゴメンナサイ。

by　やなぴい



プレイランド・ドリーム

福島県いわき市常磐湯本町天王崎1－130　☎(0246)43－7222

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルスーパーヒーローズ (マグニートー)	1,529,300	Y.H	1コインALL
2	マーヴルスーパーヒーローズ (サイロック)	1,418,800	Y.H	1コインALL
3	マーヴルスーパーヒーローズ (シュマゴラス)	1,668,500	N.S	1コインALL
4	マーヴルスーパーヒーローズ (ウルヴァリン)	1,616,000	Y	1コインALL
5	パズルボブル	16,223,180	瞬帝愛好会会長 UME	30面
6	鉄拳2 (平八)	2'28"81	F'-Chi㊐ チョコボールヤスノ	1コインALL 負×2
7	リアルバウト餓狼伝説 (秦　崇雷)	1,160,600	瞬帝愛好会会長 UME	1コインALL
8	サイバーサイクルズ (ペンギン)	3'46"478		1コインALL ネオヨコハマ

通信欄 ●静岡の的場様、河西様、渡辺様、高橋様、昨年は遊びに行けなくてすみません。今年こそ、行きますので待っていて下さい。
えっちゃん、VF2対戦で熱く燃えましょう。

飛び入り担当　瞬帝愛好会　会長　UME

ゲームインパートナー

千葉県松戸市本郷908－3　☎(0473)66－0801

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	逆鱗弾 (Bタイプ)	1,631,440	KSD-XDR	ST-ALL
2	逆鱗弾 (Cタイプ)	1,940,620	MOL-カトル	ST-ALL
3	ゲーム天国 (プーペラ)	21,904,510	イサム!!	ST-2-4 連付　ノーマル
4	ストライカーズ1945 (ゼロ)	1,215,700	SA-IR 2 C-・・	ST-2-3 連付
5	ロックマン・ザパワーバトル (ロックマン)	870,300	イサム!!	ST-ALL 1, 2コース
6	リアルバウト餓狼伝説 (B・マリー)	1,084,500	KLS-ダサ夫	ST-ALL
7				
8				

通信欄 ●イサム氏, MOL-カトル氏来店ありがとうございました。また遊びに来て下さい。

サターンステーション　バグ

福島県双葉郡大熊町下野上字大野439　☎(0240)32－6195

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説 (東　丈)	1,369,100	K-MZ 対戦者求む	1コインALL
2	ゲーム天国 (プーペラ)	5,064,930	T-長谷川　19XXがとても楽しみな私	タイムアタック
3	ファイティングバイパーズ (ジェーン)	6'04"70	K-MIZ	1コインALL
4	豪血寺一族外伝 (才蔵+礼見)	927,100	鈴木北国　私のアダナはペクニでやんす!	最終面死亡
5	エレベーターアクションリターンズ (カート)	397,703	H.TEN　やっぱり空戦ゲームは最高っす	最終面死亡
6	ウイングウォー (ゼロ戦)	対戦勝抜14機	一也田 浩一　天地無用のササミ最高っす♡	対戦勝抜き
7	バーチャコップ	6,531,000	タコタコ鈴木　日紫木さんお元気ですか?	3ステージ死亡
8	闘神伝2 (トレーシー)	4'57"00		5ステージ死亡

通信欄 ●コンチまたまた登場!店員の博園です。さて2月は沙羅曼蛇2、ときメモ対戦パズルダマなどの新作が入荷予定です。是非ともご来店の上プレイして下さい!!それと今度小高町にバグの支店を出しますのでこちらもよろしく。(2月中旬開店予定です)

by　P, S

TVパンアップ

千葉県柏市旭町1－3－14　☎(0471)43－9829

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	1,229,900	D.H	ALL (キム)
2	リアルバウト餓狼伝説	1,174,300	K.N	ALL (ビリー)
3	ストリートファイター ZERO	1,184,000	R.S	ALL (ダン)
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	272,370	MIZ	ALL (餓狼チーム)
5	バーチャファイター2.1	1'12"32	OMG	ALL (ラウ)
6	鉄拳2バージョンB	3'11"51	WWW	ALL (レイ)
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,376,500	SKO	ALL (古式ゆかり)
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,181,000	Y.A	ALL (藤崎詩織)

通信欄 ●当店は100円から全台50円になりました。バーチャファイター2.1も3本先取で50円です。あと、この号がでるころには、店が広くなっていると思うので期待していて下さい。

アミューズメントハウス　ソアル

茨城県北相馬郡守谷町御所ヶ丘2－11－12　☎(0297)45－6541

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	1,583,500	1RT	アンディ 1コインALL
2	リアルバウト餓狼伝説	1,207,900	M.N	テリー 1コインALL
3	リアルバウト餓狼伝説	976,900	H.I	キム 1コインALL
4	リアルバウト餓狼伝説	931,600	KOR	ギース 1コインALL
5	リアルバウト餓狼伝説	876,300	MON	マイ 1コインALL
6	バイパーフェイズ1	2,851,813	AKD	5面 1コイン
7	マーヴルスーパーヒーローズ	2,053,500	1RT	アイアンマン 1コインALL
8	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,703,800	M.N	ガルフォード 羅刹1CALL

通信欄 ●1月7日、何と隕石が落下してきました。上空で爆発したらしく、すごい音がしたそうです。ぼくも見たかったなぁ(ソアル H・D)まっ何はともあれ、今年もよろしくおねがいします。

ベアランド前橋

群馬県前橋市千代田町4－13－6　☎(0272)32－5555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ステークスウィナー	13億7,040万円	TOM	ユーロビート 1CALL
2	ナムコクラシックコレクション (ゼビウス)	512,950	BBQ	1CALL
3	スポーツフィッシング2	848.5kg	A.T(ミキモト)	マーリン
4	マーヴルスーパーヒーローズ	1,341,700	LED	1CALL
5	ストライカーズ1945 (スピットファイア)	1,572,300	SUNPMEST-KEN	2-7
6	ゲーム天国 (プーペラ)	6,015,810	A-A	ノーマル　5面
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	821,100	Shooting Star	8面　根性モード しおり
8	インディ500 (インディ500コース)	2'28"178	てんちょう	

通信欄

アミューズメントプラザ・タイム艦

東京都豊島区駒込2−12−9 駒込富士ハイツ1F ☎(03)3910−1777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサー	1′47″950	ATF−BOM	初級T・T
2	レイブレーサー	1′55″025	ATF−BOM	中級T・T
3	レイブレーサー	2′42″308	ACU−TECCHI	上級T・T
4	レイブレーサー	1′38″787	ROD	最上級T・T
5	リアルバウト餓狼伝説	1,440,500	B・B(キム)	改造ナシ 1コインALL
6	パズルボブル2	211,238,250	KEI	1コインALL
7	ザ・キング・オブファイターズ95	458,220	ZXR	ALL 使用キャラ不明
8	ススメ!マイルスマイル	2,078,600	HIP	48ステージ

通信欄 ●レイブレーサーのスコアも、あくまでノーマル周回にこだわる方もいたりして、とても喜ばしい事です。リアルバウト餓狼伝説のスコアもかなり伸びました。常連に何だかんだ言われつつ、B・B君、あんたはエライ!もっと対戦でいじめてあげよう。 by T・E

アミー

東京都板橋区赤塚新町1−22−4 ☎(03)3977−0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル2	188,100,460	B.L.K	ALL
2	ゲーム天国(プーペラ)	16,077,140	KPL−NEK	ノーマル Z Z
3	マーヴルスーパーヒーローズ(アイアンマン)	2,229,800	大江戸ファイター秀月	ALL 連なし
4	ファイティングバイパーズ(ハニー)	42,997	いだお	ALL
5	レイブレーサー(初級)	1′49″953	BOM	完走
6	レイブレーサー(中級)	1′55″317	XYZ	完走
7	レイブレーサー(上級)	2′44″542	ERS	完走
8	レイブレーサー(最上級)	1′46″276	ACU−TECCHI	完走

通信欄 ●あけましておめでとうございます。昨年アミーへ御来店下さいましたゲーマーのみなさま、本当にありがとうございました。今年も一年宜しくお願いいたします。それとゲーメストのみなさま方掲載ありがとうございます。大変でしょうが、今年も頑張って下さい。

ゲームプラザメッセ102四街道

千葉県四街道市四街道1−2−1チェリープラザ1F ☎(043)424−6070

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゲーム天国(タイムアタック)連	7,734,840	疾風迅雷!CYBERSTER!	ボス前エクセリオン
2	ゲーム天国(タイムアタック)連	9,420,460	Yu	ALL プーペラ
3	ゲーム天国(タイムアタック)連	8,331,710	TEPEI	フォーメーションZ
4	ゲーム天国(タイムアタック)連	5,315,980	TAKETO	ぶたさん
5	ゲーム天国(タイムアタック)連	5,072,730	NOG	MOMOKO
6	逆鱗弾	1,243,180	KI?	1cラスボス TYPE−A
7	テトリスプラス(ノーマル)	225,800	PER	1CALL のほんなおやじ。
8	パズルボブル2	146,048,560	斉藤XQX ぷにぷにむっく95	1CALL

通信欄 ●モータルコンバット入荷しました!好きな人はぜひやりにきてね♥ by 代理のTEP−㊙

赤羽ニューオリンピック

東京都北区赤羽2−10−5 ☎(03)3598−0205

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2バージョンB(リー・チャオラン)	3′03″05	XX.(タイムアタックは俺にまかせろ!)	ALL
2	ソニックウイングス3	2,626,200	CAW	P−61 ALL
3	ステークスウィナー(キングクリムゾン)	13億7040万円	やっ!	13勝 ALL
4	ウルトラ警備隊	999,999	AHO	ALL
5	ナムコクラシックコレクション(アレンジゼビウス)	1,051,870	はぐれメタル団団長	エリア EX1 SP2 ソル47
6	ファイティングバイパーズ(ハニー)	4′35″08	F・Y	ALL
7	ゲーム天国(タイムアタック)	6,503,710	AKI	プーペラ
8	ゲーム天国(ノーマル)	5,839,920	?	プーペラ

通信欄 ちっす!赤羽初のノートゲーセン赤羽ニューオリっす!当店は意外にもノート常連は女性が多い事が判明!毎週土曜の大会の総決算とも言えた12月30日のラストバトルは謎のゲーマー空とぶPJACK氏が優勝!おめでとう。P.S.最近妙な団隊が増えつつあるby1号

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8−15−3 ☎(03)5668−8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソニックウイング3(DO335)連付	3,537,100	OMK−FET	ALL1周目ボスタケコ1周168
2	ゲーム天国(プラスアルファ)	12,150,420	ZKB−JAC	ALL連付 タイムアタック
3	ゲーム天国(ファイターEX)	13,033,350	STG−MIC	ALL連付 タイムアタック
4	ゲーム天国(Z−DINEMKⅡ)	10,644,860	ゲー天びんぼう	連付 タイムアタック
5	ゲーム天国(桃子120%)	12,538,990	マーシーラビット	中毒はむはむ連付 タイムアタック
6	ナムコクラシックコレクション(ゼビウス)	2,834,860	OMK−ピンクパンSAN	EX.1SOLのアレンジ 連付
7	逆鱗弾(Cタイプ)	1,761,920	OMK−勝夫そば	ALL BX2
8	リアルバウト餓狼伝説(ブルーマリー)	994,100	金髪の子ねこちゃん	ALL SSX4

通信欄 ●DAB.S氏、JAC氏、来店ありがとうございます。

アミューズメントスクエア アルファ

東京都板橋区中台1−36−2 1F ☎(03)5398−3503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO(ガイ)	2,466,000	スタジャンNO139番	1coin ALL
2	バーチャファイター2.1(晶)	1′11″28	スタジャンNO139番	全国レベル
3	バーチャファイター2.1(ウルフ)	15段	スタジャンNO139番	1coin ALL
4	闘神伝2(エリス)	5′23″36	大好き安室	1coin ALL
5	マーヴルスーパーヒーローズ(ブラックハート)	1,776,400	LOVEMAX by Bos	1coin ALL
6	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,502,600	大好き安室	1 coinALL 半蔵
7	リアルバウト餓狼伝説(秦 崇雷)	1,401,500	三つ番学園 谷津太郎	1coin ALL
8	リアルバウト餓狼伝説(ギース)	860,700	LOVEMAX by Bos	ビリ まで

通信欄 ●新年明ましておめでとうございます。今年も新作・中古ゲーム共に入替えをしていこうと思います。また、VF2、FV共に50円に大幅に値下げしました。小さなお店ですけど皆様(お客様)のためにどこよりも楽しく遊べるようにします。ぜひ一度・・・

ゲームパーク江古田1・2F店

東京都練馬区栄町4−7西村ビル ☎(03)3993−0084

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,577,200	るたまあでえす。やったね!!	根性ALL 藤崎詩織
2	パズルボブル2	163,888,480	KAIL	ALL コースZ
3	パズルボブル2X	148,710,440	GHQ	ALL
4	ゲーム天国(ノーマルモード連付)	10,488,150	仙台の人へ H・H	2−2 ボス プーペラ
5	逆鱗弾(TYPE−C・2P側)	2,013,540	RBN−YOJ 広末涼子♡㊙	ALL1UP×1 3ミス伸びるのか
6	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,049,400	私設ナコルル親衛隊 3E	ボス←店注わざとナコルル修羅剣聖
7	マーヴルスーパーヒーローズ(ウルヴァリン)	1,565,800	毛利と五十嵐	ALL 0′27″83
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,450,100	るうたまあ あと一人で全員!!	根性ALL 片桐彩子

通信欄 ●やはり、期待せずにはいられない沙羅曼蛇2、もう入荷している頃でしょうか。ぜひプレイしにお越し下さい。ハンター対戦台が大変燃えています。3本先取/50円/ランク標準です。スーパーストⅡXほか多数が対戦台です。STGも今多いです。シンクロ化予定

ゲームinナミキ明大前

東京都世田谷区松原2−27−14 ☎(03)5300−5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルスーパーヒーローズ(シュラゴラス)	1,737,700	D.F	ALL
2	マーヴルスーパーヒーローズ(サイロック)	2,247,000	SPS	ALL
3	闘神伝2(ソフィア)	5′41″43	まさやん	ALL
4	レイヴレーサー(初級T.T)	2′16″520	D.H	MT ツインタイプ反なし
5	レイヴレーサー(上級T.T)	3′16″728	D.H	MT ツインタイプ反なし
6	鉄拳2バージョンB(ポール)	1′41″43	K.S	ALL
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま(詩織)	1,481,300	Luc	ALL 根性モード
8	ぷよぷよ通	785,250	H.T NPA頑張れ	ALL ⊖782 15連鎖

通信欄 昨年遠征して下さった多くの方々、ご来店本当にありがとうございました。ナミキは小さな店ですが、1ゲーム50円の安さと、楽しくゲーム出来る雰囲気作りを今年も続けたいと思ってますので、今年もどうぞよろしくお願いいたします。

ゲームセンターニュートン

東京都板橋区志村3−24−3高橋ビル1F ☎(03)3558−9766

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゲーム天国 タイムアタック(ぶたさん)	10,224,720	KATZ−CHA	ALL 連付 残り8秒
2	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,639,400	TMZ−AIZ	ALL 連無 半蔵
3	リアルバウト餓狼伝説(キム)	1,281,700	TMZ−ハイパーアイスビーム	ALL 無敗 連無
4	リアルバウト餓狼伝説(ギース)	837,300	TMZ−ハイパーアイスビーム	ALL 負け5回 連無
5	リアルバウト餓狼伝説(テリー)	793,300	TMZ−ハイパーアイスビーム	ALL 負け2回 連無
6	ファイティングバイパーズ(ラクセル)	4′05″36	来月は2台分がんばる このウルフは大キライ	ALL
7				
8				

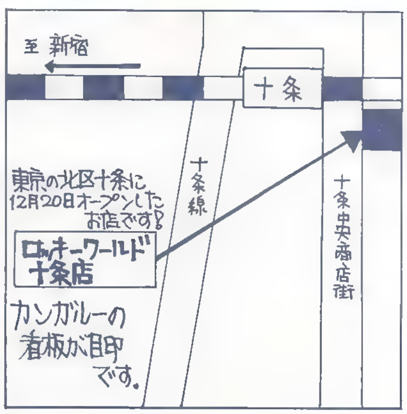
通信欄 ●新年あけましておめでとうございます。第3回VF2タッグマッチ大会大好評でした。つきましては第4回を2月25日に開催します。前回同様強者共の遠征心よりお待ちしております。エントリーは2人1組でお早目に ビデオ撮り等ありまーす。

アミューズメントセンター ブリッジ

東京都国立市富士見台1−16−8 ☎(0425)76−3362

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルスーパーヒーローズ(スパイタニマン使用)	1,826,000	SDG	1coinall
2	ヴァンパイアハンター(モリガン使用)	1,452,600	Y.S	1coinall 33Round
3	ゲーム天国連(タイムアタックモード・モモコ使用)	10,031,740	あたりやまいちゃん	
4	リアルバウト餓狼伝説(ギース使用)	834,000	?&?	1coin ギースまで
5	戦球(腕前判定モード)	1,627,156	G.I	Lv.32まで
6	鉄拳2(平八使用)	4′03″53	松村	1coinall
7	ゲーム天国(ノーマルモード、エクセリオン使用)	6,120,140	コンパイルすうはい男マークⅡ	
8	ヴァンパイアハンター(サスカッチ使用)	613,200	CCR	1coinall

通信欄 ●新年明けましておめでとうございます。当店は今年こそイラストコーナーを充実させるべく新体制でスタートいたしました。ぜひ一度ご来店下さい。あとハイスコアも大募集!来たれハイスコアラー来るな待ち・チキン(エフワンさんのパクリ) by ABO



アミューズメント ジャスパ

東京都板橋区仲宿64−4 ☎(03)3964−3008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	1,130,800	M.M 回されたかったらかかってきな!!	ALL ダックキング
2	リアルバウト餓狼伝説	1,171,900	J.J 小足強すぎのキャラは悪ですかぁ?	ALL キム・カッファン
3	マーヴルスーパーヒーローズ	1,731,500	J.J クロスアーウッフホオオオオ	ALL スパイダーマン
4	マーヴルスーパーヒーローズ	1,514,400	M.M ラウなまったぁー。本キャラウルフ	ALL ウルヴァリン
5	バーチャファイター2.1	1′25″57	CRYアーハッハハハ切り裂きだぁー!!!	ALL ラウ
6	バーチャファイター2.1	1′56″97	M.M 右アッパー左アッパーかわらわり!	ALL Jacky
7	鉄拳2バージョンB	2′51″58	JIN ディバインだっつってんだろぉー!	ALL ポール
8	鉄拳2バージョンB	3′29″08		ALL ニーナ

通信欄 うんぬあー!年も明けたし元気はどーぉだあっ!JASPAの連中はいつもの通りいかれまくってるぜぃぃ!それじゃあカミソリシャウトで待ってるぜぃぃっ!ハッ!
P.S.静岡パレスの常連KAZU・K受験がんばれ! ミサイル

ゲームプラザニュー日の出

長野県上田市中央2−7−9 ☎(0268)25−0835

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX（震電）	7,182,400	DYB−リオ	ALL (連) Px3
2	ゲーム天国（ファイターEX）	35,535,100	FNK−佐塚	2周ALL (連) 1周2000万
3	ゲーム天国（タイムアタック）	11,056,260	K.I.D	ALL (連) 20秒残し
4	リアルバウト餓狼伝説（不知火　舞）	1,545,100	リオ	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説（ジョー東）	1,277,600	CTD	ALL
6	逆鱗弾（タイプB）	1,539,760	DYB−リオ	ALL (連) 残0 1UPx1
7	ヴァンパイアハンター（デミトリ）	2,221,100	DYB−リオ	ALL (連)
8	ヴァンパイアハンター（レイレイ）	2,200,400	FNK−佐塚	ALL (連)

通信欄 ●大島先生遊びに来てね。

ゲームセンターエフワン

神奈川県秦野市今川町1−7　明王ビル1F ☎(0463)84−5114

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルスーパーヒーローズ（ブラックハート）	1,623,800	PG=SHM㊙	ALL
2	ザキングオブファイターズ'95（ラ、フ、しおりん、まいたん）	500,910	SIZ	ALL
3	鉄拳2バージョンB（ポール）	1'33"93	BRS−GOE	ALL
4	レイフォース(連)なし	6,796,100	GP03/PLE,PLE	ALL 残×0
5	ゲーム天国(連)なし（ノーマル）	11,965,930	BRS−MIK	2−3 Z−DYNE
6	ゲーム天国(連)なし（ノーマル）	10,311,970	MEE−ELN㋕	2−2ボス ブーベラ
7	ゲーム天国(連)なし（タイム・アタック）	8,694,150	PG=SHM㊙	モモコ　クリア 残タイム　2秒
8	ゲーム天国(連)なし（タイム・アタック）	9,779,730	MEE=ELN㋕	ブーベラ　クリア 残タイム　3秒

通信欄 ●12月14日に入荷したデイトナのタイムアタック（初級）に店員A&常連の数人がもえています。1月7日時点で2分20秒43です。ゲーム天国（連なし）も入荷しました。ゲー天をやっているスコアラーの方情報交換をしましょう。お待ちしております。　店員B

IC狛江店

東京都狛江市東和泉3−12−20 ☎(03)5497−6971

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'95（京・舞・チン　㊙有り）	482,290	ICS−S・S	ALL Px?
2	ファイティングバイパーズ（サンマン）	35,133	SHU	ALL 4'10"91
3	ファイティングバイパーズ（バン）	38,151	TKN	ALL 3'14"37
4	ストリートファイターZERO（ケン）	1,314,000	SHU	ALL ダン有
5	ストリートファイターZERO（リュウ）	1,094,600	やったぁハイスコアだQQQ(仮)	ALL ダン有
6	パズルボブル2	7,259,860	M☆SP	11面まで
7	ストリートファイターⅡX（ダルシム）	2,865,400	SHU	ALL
8				

通信欄 ●バーチャ対戦者募集中!! 狛江最強のラウ、イ○ニセンセエがあなたをお待ちしています。ただしチキンな奴はおことわり!!
P. S.　SHU君受験ガンバ!　by：㊖

ゲームスポットFREE TIME　塩尻店

長野県塩尻市広丘高出1838 ☎(0263)53−6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルスーパーヒーローズ（サイロック）	1,594,000	N−FIN	ALL
2	逆鱗弾	1,520,880	1st Children as 伊丹市在中AMD	TYPE−A使用 ALL只今帰省中
3	ストライカーズ1945（ライトニング）	1,174,500	ビビ	2−3 連射　付けます
4	鉄拳2（吉光）	3'01"75	EES	
5	リアルバウト餓狼伝説	1,257,000	M・O　ルーマリー店長のペット	
6	戦球	1,772,350	おCHAる	腕前判定モード LEVEL　59
7	ファイティングバイパーズ	3'29"94	M・M	ALL BAHN
8	ファイティングバイパーズ	3'39"53	WHO	ALL BAHN

通信欄 ●店の外は白一色でスキーシーズンもまっ盛り！寒い中御来店いただき誠にありがとうございます！！県外からのスキーヤ　スゲーマーの方々も当店を見つけたらぜひ顔出してネー
塩尻から松本へ向かう国道沿い右側にあるョ。　by　チカ

アミューズメント　ピアフェスタ

山梨県甲府市中小河原571−1 ☎(0552)43−7967（本店）

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	840,500	AMO	ALL まひ
2	ステークスウィナー	13億6890万円	つかさ	ALL
3	鉄拳2	2'41"23	TAK	ALL アクマイザー
4	レイフォース	5,326,600	S.Y	ALL 4機設定
5	レイブレーサー（初級）	2'16"748	PAX	MT レコード×1
6	レイブレーサー（中級）	2'32"641	PAX	MT レコード×1
7	レイブレーサー（上級）	3'17"900	PAX	MT レコード×1
8	レイブレーサー（最上級）	2'16"188	PAX	MT レコード×3

通信欄 ●全国のスコアラーの皆チョコもらえた？うんうんやっぱりねぇ〜。でも昔からスコアラーには、女はいねえって伝説があることだし、気にすんな！でもねーなかにはチョコもらって♡♡（某氏からレンタル）な人もいるんだよなー。とにかく江戸っ子は気にすんな!!

GAME・IN・What's

東京都東村山市栄町2−22−21南ビル2F・B1F ☎(0423)91−0095

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイティングバイパーズ	2'55"99	ROZ ※VF−2も名手です。	TOKIO 1COINALL
2	ファイティングバイパーズ	3'17"06	ROZ	TOKIO 1COINALL
3	マーヴルスーパーヒーローズ	1,518,900	RDI	ウルヴァリン ターボ1CALL
4	鉄拳2バージョンB	86人抜	並平清水 ※遠征ありがとう。	平八（対戦成績）当店の大会優勝者
5	リアルバウト餓狼伝説	1,330,000	S.N	望月双角　ALL レベル3　クリア
6	リアルバウト餓狼伝説	1,297,500	S.N	望月双角　ALL レベル3　クリア
7	リアルバウト餓狼伝説	1,178,300	ROZ	ギース　当店プロ レベル4　クリア
8	リアルバウト餓狼伝説	1,002,100	ROZ ※彼は天才です。	ビリー　当店プロ レベル4　クリア

通信欄 ●全国のハイスコアラーを自負する皆さんへ。当店のレベルは、自他共に認める程レベルが上がっております。特に、VF2、鉄拳2餓狼伝説においては、無敵状態です。我こそはと思う方は、是非、闘いに来てください。マンクスTTDXのスコアラーも御来店を。

ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市宇佐南3−7−5 ☎(058)274−3291

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マンクスTT	1'02"12	AME	LAXEY COAST T.T
2	マンクスTT	1'20"63	DEN	TTCOURSE T.T
3	ミッドナイトラン	151,200	RYU	ポイント　初級 ノーマル　R×7
4	ミッドナイトラン	2'06"295	RYU	タイム　初級 ノーマル　R×7
5	ミッドナイトラン	2'03"984	NAL	タイム　初級 チューンド
6	アルペンレーサー	1'27"749	YSU	初級　T.T
7	アルペンレーサー	1'35"729	YSU	中級　T.T
8	アルペンレーサー	1'57"810	YSU	上級　T.T

通信欄 ●まだまだVF2（2、1）盛り上がっています。
遠征者も多数やって来ますので、みなさんも一度岐阜のたいおうをのぞきに来てください。
キャサ夫さんご来店ありがとうございました。（常連、店員一同）

ゲーム　コンドル1&2

静岡県静岡市駒形通り1−1−33 ☎(054)253−0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（詩織）	1,255,000	YMO	根性モード 1コイン　ALL
2	ワルキューレの伝説	1,081,050	MOT このゲーム大好きさっ！	ED精霊4つ 1コイン　ALL
3	首領蜂（Cタイプ・(連)）	36,264,300	ZABADAK	500万×1 107HITALL
4	マーヴルスーパーヒーローズ（アイアンマン）	2,224,000	KEN 愛♡あんまん	ターボスピード 1コイン　ALL
5	ステークスウィナー（ビーサイレント）	12億7350万円	まさあき	11勝 1コイン　ALL
6	ゲーム天国（ブーベラ・(連)）	10,330,830	店員でもいっスか？愛の人KP	タイムアタック 残17秒
7	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣（半蔵）	1,839,900	KEN　めっせよ ONLYなの〜♡	羅刹　剣豪 パーフェクト×ALL
8	ドラゴンセイバー(連)	624,770	ごんべい	ライフ2設定 1コイン　ALL

通信欄 ●11月23日斬紅郎大会優勝は3者同点で岩崎様沢デー様アオーン様、12月23日闘神伝2大会優勝はP・S様です。おめでとう！スコア申請も増加！掲載できなかった方々ごめんなさい。今年も新旧作入荷に★1プレイ50円のコンドル★はやるぞ！　by　担当　秋山

プレイシティキャロット伊勢佐木町店

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3−95 ☎(045)252−1164

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	943,800	A.Z	ビリー・カーン ALL
2	リアルバウト餓狼伝説	853,400	RAF	不知火　舞 ALL
3	ダートダッシュ	4'51"95	A.I	上級車　AT 山スタート
4	ダートダッシュ	5'05"98	WCG	中級車　AT 山スタート
5	マーヴルスーパーヒーローズ	2,083,100	PCI	ブラックハート ALL　ノーマル
6	マーヴルスーパーヒーローズ	1,874,300	ゆーすけ	アイアンマン ALL
7	マーヴルスーパーヒーローズ	1,861,100	STH−ひで	マグニート ALL　ターボ
8	戦球	2,452,700	PCC	腕前判定モード 884球

通信欄 ●石川君、秋山君、木田君、悪魔の様な店長の下で約1年、本当に御苦労様でした。社会に出ても頑張ってください。というわけで当店ではアルバイトを募集中です。明るく元気で早番のできる方、歓迎します。興味のある方、連絡をお待ちしております。※留年するなよ！

アミューズメントJ　岐阜店

岐阜県岐阜市北一色2−1−29 ☎(058)247−7980

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2.1	1'51"35	T.M	1CALL アキラ
2	ファイティングバイパーズ	3'41"89	BBC	JANE
3	鉄拳2バージョンB	3'00"25	FE	平八
4	マーヴルスーパーヒーローズ	1'22"75	CAP	シュマゴラス
5	ザキングオブファイターズ'95	369,300	S.K.	キング
6	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,118,200	229	ナコルル
7	超時空要塞マクロス	6,145,700	山本豊久	
8	闘神伝2	5'00"00	PCM	エイジ

通信欄 ●寒さが身にしみる近頃ですが、皆様、如何、お過しですか。冬は、暖かいゲームセンターで、ハイスコアを更新するべく、挑戦しにおいでください。各種ゲームが豊富にそろえています。

プレイシティキャロット静岡店&アピア店

静岡県静岡市中吉田15−8プラザアピア1F ☎(054)263−8604

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゲーム天国（タイムアタック）	10,201,050	まりん	連付 ブーベラ使用
2	ナムコクラシックコレクション（ゼビウス・アレンジ）	2,841,410	KSC−善之字元帥	連付　ソル60 SP1クリア
3	マーヴルスーパーヒーローズ（アイアンマン）	2,176,900	㊙	ALL
4	ガンバード（バルナス）	2,157,700	KSC−善之字元帥	ALL連付 1周112万
5	極上パロディウス（マンボウ）	4,538,600	ねこめーわ君でRR	ALL連付　周214万 メカP×5
6	極上パロディウス（ビックバイパー）	4,316,900	VMT−RED	ALL連付 ゲロ甘
7	鉄拳2　バージョンB（平八）	1'57"86	マダム	ALL 負×1（デビル）
8	鉄拳2　バージョンB（ポール）	2'18"70	マダム	ALL 負なし

通信欄

ゲームプラザニューヨーク大船店

神奈川県鎌倉市大船1−22−26大船会館2F ☎(0467)44−0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	銃弾颪	1,219,480	K.O	ALL
2	ゲーム天国（ファイターEX）	11,923,550	ファイター汁	タイムアタック (連)付
3	戦球	2,606,480	PIS−ZNK	対戦モード RIO
4	バーチャコップ2	807,114	カゲ	ALL
5	テトリスプラス	524,500	参考人	ノーマルモード LV.63
6	パズルボブル2	203,303,820	EPISTEMER	ALL ACGKQW
7	マーヴルスーパーヒーローズ	1,886,600	やっぱ愛菜命♡	ブラックハート ノーマル
8	ナムコクラシックコレクション	139,050	K.O	アレンジVer マッピー　16面

通信欄 ●ゲーメスト読者の皆様、明けましておめでとうございます。当店は年末年始のスペシャル企画としてついにVF2他インディ、セガラリーを50円にプライスDOWN！レトロゲームも続々入替え中！96年もゲームプラザニューヨークをよろしくお願いします。

大野プレイランド

福井県大野市陽明町1－1401　☎（0779）65－5576

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ステークスウィナー（キングクリムゾン）	136,890	FOV	ALL　13勝
2	餓狼伝説3（ギースハワード）	1,133,800	XYZ	ALL
3	バツグン（ドラゴンウィスパー）	11,965,120	三重県　建市 山本　豊久	ALL　⑲付き 残=0　残B=0
4	鉄拳2（レイ・ウーロン）	7′09″213	DR.一応5本勝負です。でも遅いけど…	ALL
5	天地を喰らう（趙雲）	5,007,400	IHO	ALL
6	天地を喰らう（劉備）	5,064,900	K.K.K	ALL
7				
8				

通信欄　●今！幾千の夜を越えて、天地を喰らうがここに大復活!!さらに、大魔界村も臨んでおる!!充実の大野プレイランドレゲエコーナー!!だからさあ、現役の諸君たちはもっとハイスコア狙ってよ…。○○○の五流格ゲーばっかやらずに、さ。（すげえヤベエ）

アミューズメントパーク　タカラ島金沢杜の里店

石川県金沢市若松町103街区11ジャスコ杜の里SC1F　☎（0762）34－8733

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2バージョンB	3′27″16	IHI	平八 ALL
2	鉄拳2バージョンB	2′33″66	KMZ	ニーナ ALL
3	ストリートファイターZERO	1,804,000	Tバランス	リュウ ALL
4	リアルバウト餓狼伝説	1,225,200	ゲツ三段　改め今年は OHIK　ヨロシク	ダック ALL
5	マーヴルスーパーヒーローズ	1,457,400	中村　健二	ウルバリン ALL
6	マーヴルスーパーヒーローズ	1,447,200	沢田　明孝	サイロック ALL
7				
8				

通信欄

ゲームプラザ　ファンタジー

岐阜県岐阜市岩田東3－287－3　☎（058）241－2406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	1,227,100	A.C	ビリー
2	マーヴルスーパーヒーローズ	2,413,400	SKL	アイアンマン
3	マーヴルスーパーヒーローズ	1,588,500	A.M	マグニート
4	ゲーム天国（タイムアタック）	11,008,290	TOPPO､RT､TOM	ブーペラ
5	ゲーム天国（タイムアタック）	10,731,990	TOPPO､RT､TOM	ファイターEX
6	ザキングオブファイターズ95	460,690	SKL	
7	闘神伝2	7′41″33	S.N	エイジ
8	闘神伝2	10′39″30	A.M	ガイア

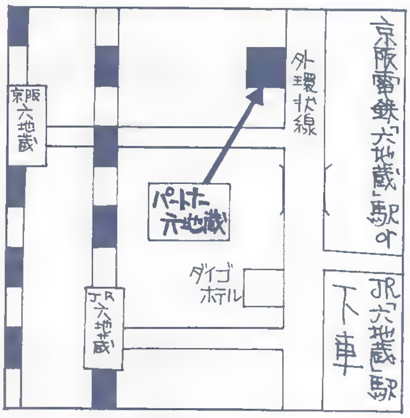
通信欄　●最近ハイスコアの更新が少し減ったみたいでサミシーヨー!!対戦もいいけどハイスコア狙いも楽しいよ、みなさん。頑張ってガンガンスコアーを出してくれ。待ってます。

プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り1－12　☎（0532）55－8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダートダッシュ	4′43″38	さよおなら晴海 A－MAO	ブルードラゴン スノースタート
2	ゲーム天国	20,106,530	光狼CAN	ブーペラ　⑲付 2－3
3	ゲーム天国（ブーペラ）	10,368,100	YMK	タイムアタック ⑲付　ボス22秒
4	ゲーム天国（Z－DYNE MK2）	8,338,670	EGGPLANT	タイムアタック ⑲付
5	ゲーム天国（ぶたさん）	8,736,740	EGGPLANT	タイムアタック ⑲付
6	アルペンレーサー	1′53″365	まけるな追睦 A－MAO&たかの	上級レースモード
7	アルペンレーサー	1′58″922	へきるのすきなものは みんなキライ	上級タイム トライアル
8	リアルバウト餓狼伝説	1,231,900	テリーTNA	テリー

通信欄　●年末は新作ラッシュでいろんなゲームが入荷してイイ感じ?ときめき対戦ぱずるだま、ダートダッシュ、ポスタードリームなどなど好評稼働中です。ねえそこのあなたパズりやってかな～い♡
新作シューティングラッシュで心ワクワクな担当光狼



アミューズメントJ　大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－119　☎（0584）88－0862

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2	2′31″84	Y.T	AKIRA 1CALL
2	バーチャファイター2	2′33″04	VF2	KAGE 1CALL
3	鉄拳2	2′57″81	AHO	PAUL 1CALL
4	マーヴルスーパーヒーローズ	1,566,900	K.O	ジャガーノート 1CALL
5	マーヴルスーパーヒーローズ	1,556,800	SPI	1CALL
6	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,381,100	DUO	1CALL
7	ザキングオブファイターズ95	435,010	T.K	1CALL
8	雷　電DX	4,427,800	とよQ	初級 1CALL

通信欄　●ゲーメスト愛読者の皆さん！いかがお過しでいらっしゃいますか季節がら、外はとても寒いのですが、当店で、スコアの腕だめしをしてはいかがですか。従業員一同、最新のゲームソフトを用意して、心より皆様のご来店をお待ちしております。

ゲームプラザ　トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1－16－8第1Uコーポ1F　☎（052）452－0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,568,600	HYK　Drナカスギ 今年もありがとさん。	ALLクリアー 古式使用
2	エレベーターアクションリターンズ	949,300	あと5万点どう取るのか?　AKD（仮）	残機つぶし ジャッド　ALL
3	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,473,700	T.N	1コイン　ALL 羅刹半蔵
4	マーヴルスーパーヒーローズ	1,782,000	T.N	1コイン　ALL マグニートー
5	逆鱗弾	1,518,280	HMJ	1コイン　ALL 2ミス　Cタイプ
6	パルスター	1,107,240	JFK ついにやったっス!	ノーミス ALL
7	マッハブレイカーズ（マキシマムスピード）	7″68	名古屋まで0.1秒ベストまで0.05秒	4Pソフィア モリソヴァ使用
8	マッハブレイカーズ（ディープダイバー）	753m5、のこり0m9にて死	F･K一全一まで90cm一モリソヴァ㊥	4Pソフィア 不運なダイバー

通信欄　●皆とのコミュニケーションノート「トンガちゃん」復活スタート！イラストやらいっぱいの楽しいノートだヨ♡皆、見たり書いたりしてね♡パズルゲーム系の強者が常連さんにそろっているので腕に自信のある人来てね～♡　by　ギース・ハワード後援会会員うさぎ山

ファイナル松任店

石川県松任市安田町38－1　☎（0762）75－0523

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	833,600	S.M	1クレ　ALL キム
2	ぷよぷよ	254,144	K.H	1クレ　12面 英語版
3	ストリートファイターZERO	2,171,900	BRU	1クレ　ALL ソドム
4	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,857,700	BRU	1クレ　ALL リムルル　剣豪
5	超時空要塞マクロス	3,130,100	BRU	1クレ　ALL 2P側
6	パズルボブル	28,478,290	KTN	1クレ　ALL
7	洗脳ゲーム テキパキ	857,820	FNL	レベル151 1クレ
8	雷　電DX（初級モード）	2,024,580	BRU	1クレ　ALL 59点

通信欄　●当店がこの街に生まれてもうすぐ1年！「こんなゲーセンをボクたちは待っていた」と言われるよう「もっといい！ゲームライフ」を目指して「あなたのほっとステーション」でありたいという初心を忘れることなく努力していきます。　by店長

ファンタジアン大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－121　☎（0584）89－6390

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	922,900	T･ヒビ	ALL テリー
2	マーヴルスーパーヒーローズ	1,691,500	BAD	ALL アイアンマン
3	マーヴルスーパーヒーローズ	1,438,700	AE86	ALL ウルヴァリン
4	ストリートファイターZERO	2,154,400	UPG	ALL リュウ
5	ゲーム天国⑲付	13,009,770	YMY'S－K	2－1 ファイターEX
6	ゲーム天国⑲付	11,316,960	JPG	タイムアタック ブーペラ
7	ストライカーズ1945 ⑲付	981,400	AZ.級	2－2 ZERO
8	ストライカーズ1945 ⑲付	862,800	山本豊久	2－1 スピットファイア

通信欄　●山本さん、先日は遠いところ、わざわざありがとうございました。がんばってますか?ところで当店は今、餓狼の対戦がアツイ！そして各種ハイスコアを狙っているスコアラーの方もアツイ！スコアラーの方も少しずつふえている今日このごろです。

コムテックタワー

愛知県名古屋市中村区名駅4－10－20　☎（052）565－6471

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル2	20,222,240	海野たらこ－TRK	1C－ALL
2	スパルタンX	307,750	PAF	1C 3－2
3	テトリス	999,999	バッセンテトラー	LV－99 ライン－999
4	雷　電DX	1,277,860	S･Y古式?	上級－5面
5	1943改	4,645,610	不二屋	ALL　100% ZAPなし
6	マーヴルスーパーヒーローズ	2,106,800	GP－11B－095－30　A－A	1C－ALL サイロック
7	マーヴルスーパーヒーローズ	1,436,800	ダンナ様は魔界王? NO53－SHIZU	1C－ALL マグニートー
8	オーダイン	609,080	M･J	1C－ALL

通信欄　●新年あけましておめでとうございます。（1月7日現在）昨年は⑦摩さんオープン等いろいろありました。本年も皆様に愛されるコムテックタワーを目指していきますのでヨロシク!!
店員　MDA－マスダマス

あそび天国

石川県鹿島郡鹿西町金丸458－1　☎（0767）72－4218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（詩織）	1,363,500	羽咋カゲ	ALL　根性 ランクEasy
2	ストリートファイターZERO（ナッシュ）	2,032,200	Tバランス	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説（キム）	1,161,400	Tバランス	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説（ジョー）	1,043,800	まだだ…まだ終わらん	ALL
5	マーヴルスーパーヒーローズ（サイロック）	1,815,100	KII No.3	ALL
6	マーヴルスーパーヒーローズ（アイアンマン）	1,815,200	江頭	ALL
7	鉄拳2バージョンB（ロウ）	3′25″68	羽咋カゲ	ALL
8	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,884,500	シクルゥの…ソレ…大きし…♡　獣	ALL　ナコルル 羅刹　剣豪

通信欄　●今、リアルバウト餓狼伝説とマーヴルスーパーヒーローズが熱い50インチ台に入ってますので、ハシバシハイスコアを出しに来てください。（闘神伝2は2週間で消えたので残っているかは?です）

プレイステーション　プラスワン

新潟県白根市小坂148－1　☎（025）373－6634

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	1,257,900	ELG	ALL ジン・チョンレイ
2	リアルバウト餓狼伝説	1,115,800	BAR	ALL キム・カッファン
3	リアルバウト餓狼伝説	718,200	ELG	ALL ジン・チョンシュウ
4	テトリスプラス	164,010	GAM	ALL EASY パズルモード
5	マーヴルスーパーヒーローズ	1,574,000	OSMI	ALL シュマゴラス
6	逆鱗弾	1,501,320	FZR	ALL Aタイプ
7	パズルボブル	201,093,700	BAR	ALL
8	レイブレーサー	2′17″215	ZZZ	初級 T･T MT

通信欄　●年末に入荷したゲームが、リアルバウト餓狼伝説、テトリスプラス、ときメモ対戦ぱずるだまの3作だけ。少し物たりない気が…
これからの新作ラッシュに期待。

タスコピア江崎店

岡山県岡山市江崎468－9　☎（086）274－4384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル2X	462,850,270	SCORPION－PDT－KEI	表面Wソーン ALL
2	マーヴルスーパーヒーローズ	2,014,800	SCORPION－PDT－KEI	マグニートー ALL Ⓟ×6
3	マーヴルスーパーヒーローズ	1,666,500	SCORPION－PDT－KEI	ブラックハート ALL Ⓟ×3
4	マーヴルスーパーヒーローズ	1,654,700	SCORPION－APR－N.T	アイアンマン ALL
5	リアルバウト餓狼伝説	1,361,700	SCORPION－PDT－KEI	ギース ALL SS×3 S×5
6	ファイティングバイパーズ	3′08″49	K.A	BAHN ALL
7	ソニックウィングス3	1,666,600	SCORPION－APR－N.T	スツーカ 2－4
8	ザキングオブファイターズ'95	325,250	SCORPION－GBR－KAA	リョウ ALL シングルモード

通信欄　●96年は、是非ともSTGに頑張ってほしいと思ってます。特にガンシューティング系は期待大！！対戦型になれば面白いと思いますが無理なんでしょうね…いろいろと問題になりそうだし…
（↑前置、本題→）今年もタスコピア江崎店をヨロシク！

スーパーパンキーズ　byミレニアム

岡山県岡山市表町1－11－18FAN!QビルB1F　☎（086）227－7888

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイティングバイパーズ	5′42″86	A.B 続くべし続くべしasif北斗の拳	1CALL ハニー
2	バーチャコップ2	698,166	FIV－5 ガンの調子が大変良い！	1CALL
3	マーヴルスーパーヒーローズ	1,981,700	Sin つかれた	1CALL ウルヴァリン
4	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	980,700	AHQ	12面 閑丸
5	ゲーム天国	3,350,170	SEIJI.RO ボムないとボスたおせんぞ	5面
6	マジカルドロップ	99,998	A.B 2面でカンストラヴラヴでちゅー♡	6面 スター
7	ダライアス外伝	11,801,920	SYD 限界かも…	ABDHLQV 連付き
8	ルースターズ（ワンダー3）	1,261,300	CCBアキラ十年十年なんだよ～～	1CALL

通信欄　●毎月第2土曜日はパンキーズゲーム大会の日！新たに毎月イラストコンテスト開催中！（芸術っぽくてもイラストっぽくてもなんでもOK！いろんなジャンルの絵をまってます。）当店では女性格闘ゲーマーや一般女性客が急増中ですので一度遊びに来てください。

AMキャパシティアトランティッククラブ

広島県広島市中区三川町7－4　☎（082）246－0015

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	ALL	緋雨ぢゅず丸	1CALL 閑丸使用
2	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	ALL	A・S	1CALL ナコルル使用
3	ステークスウィナー（キングクリムゾン）	13億4,290万円	M・Y	1CALL
4	バーチャファイター2	1ST Grade	ARLE	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説	885,500	ZAN	1CALL 崇雷使用
6	鉄拳2バージョンB	1′51″28	T.T	1CALL ポール使用
7	闘神伝2	スコアラー募	集中	
8				

通信欄　●あけましておめでとうございます。本年もよろしくお願い致します。カプコン闘神伝2、SNKリアルバウト餓狼伝説入荷しました。ナムコのソウルエッジやカプコンの19XXなど、まだまだ入荷予定です。ぷよ通10円対戦台も熱いです。ぜひ一度ご来店ください。

ハイテクセガ廿日市店

広島県廿日市市本町4－22　☎（0829）32－9530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイティングバイパーズ	3′18″78	RCC	ALL
2	リアルバウト餓狼伝説	1,117,200	DCC	レベル5 ALL
3	ナムコクラシックコレクション（ギャラガアレンジ）	988,330	森　明和	ALL
4	鉄拳2	2′14″51	KEI	ALL
5	上海（北京）	505,820	STN	22面
6	バーチャストライカー	+23	ILM	ALL
7	マンクスTT（ラクシーコースト）	2′08″35	GTX	ALL
8	マンクスTT（T.Tコース）	2′44″29	DEN	ALL

通信欄　●「VF2廿日市だよ！全員集合杯」もますますヒートアップ！君もあの栄光の優勝カップを手にしてみないか！？わくわくキャラシリーズ（プライズ）も大爆発！毎日がサービスデーの当店、店長ほんまに大丈夫でっか？P.S. 和歌山のサンマン冷蔵庫返せ　by　のぶちか

JOYLAND TAITO天六店

大阪府大阪市北区天神橋16－4－9　☎（06）351－1503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO（ガイ）	1,464,900	Y.F	1C ALL
2	リアルバウト餓狼伝説（泰　崇雷）	1,012,600	マリ姉のGMを聞いている南國犬チャッピー	1C ALL（ギース）
3	ゲーム天国（タイムアタック）	12,436,710	はむはむ	モモコ　使用 連付
4	ゲーム天国（タイムアタック）	12,069,480	I.H	ブーペラ　使用 連付
5	ナイトストライカー（Sゾーン）	81,862,390	ASO	1C ALL PB×5
6	レイフォース	7,124,000	3MS	1C ALL
7	パズルボブル2X（パズルモード表[X]）	232,424,110	FEV－やりこみ不足㊟	1C ALL Wゾーン
8	スピードレース CL－5	4,930	中野マサキ	

通信欄　●毎月第3日曜に大会を行なっておりますが、2月の大会は、第2回シューティングフェスティバルを行ないます。ルールは未定ですが「我れこそは！」と思われる方、参加費は無料ですのでどんどん御参加くださいませ。　by. 大会執行委員会の回し者MAX－G

アミューズメントワールドモモⅠ・Ⅱ

大阪府寝屋川市萱島本町4－13　☎（0720）23－6995

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説（ブルー・マリー）	1,494,500	羅刹・策師	ALL
2	リアルバウト餓狼伝説（テリー・ボガード）	1,483,900	鋤	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説（不知火　舞）	1,315,200	T.I	ALL
4	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（虹野沙希）	1,340,700	㊛	ALL
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（古式ゆかり）	1,333,500	PAI	ALL
6	ゲーム天国（スコア）（セリア/ブーペラ）	17,573,210	Joupiuss V.R.	2－5 連
7	ゲーム天国（タイムアタック）（モモコ）	10,444,570	策師（モモコ命）	ALL 連
8	鉄拳2バージョンB（マーシャル・ロウ）	2′08″41	大久保レイ（KEN）	ALL

通信欄　●最近ゲームの出るペースが早すぎてみな様、やり込まずに次のゲームに行ってませんか？ハイスコアラーならドッシリと一つのゲームをやり込んでみてはどうでしょう．．．。ハイスコアラーでない人は、特に！つまらないゲームなんて入荷してないんだからネ

ゲームプラザ　アミュー

兵庫県西宮市松籟荘7－5竹林ビル2F　☎（0798）52－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945（ムスタング）	1,825,700	K.K	連付ALL
2	ストライカーズ1945（震電）	1,691,300	EL2（SGK）	連付　2－7
3	ストライカーズ1945（メッサー）	1,526,300	K.K	連付　2－7 ボス
4	ゲーム天国（ノーマル）（プラスアルファ）	28,692,390	OS－Ⓣ	連付ALL
5	ゲーム天国（タイムアタック）（プラスアルファ）	10,102,190	H－TAC	連付ALL
6	ストリートファイターZERO（ケン）	2,200,900	JRA－TETSU	ALL
7	マーヴルスーパーヒーローズ（ウルヴァリン）	1,908,700	けんけん	ALL
8	ロックマンザパワーバトル（1～2）	812,100	NJC－たもん	ALL オールP

通信欄　●平成7年12月25日　スタッフの畑中君が退職しました。
長い間、大変ごくろう様でした。
次の職場でもがんばってください。アミュースタッフ一同より。

プレイスポット　ジョイジョイ倉敷店

岡山県倉敷市新田2971　☎（086）427－1588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサ（初級T.T）	1′54′781	NDT（JK）安達正人	キノ連使ってもかわらん
2	レイブレーサー（中級T.T）	2′13″265	YAW 長瀬組	全然納得してない
3	レイブレーサー（上級T.T）	2′39″300	WRN 高岩学巳	満足してない
4	レイブレーサ（最上級T.T）	1′48″206	MRN 高岩学巳	
5	ソニックウィングス3	2,372,300	KEN	
6	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	755,800	AA	緋雨閑丸 14人抜き
7	ぱずるでポン	7,449,029	A	
8				

通信欄　●大阪よりの遠征おつかれさまでした。
●当店ではハイスコアー募集中でーす。どしどしトライしに来てね。

マジカル・カプコ豊田店

愛知県豊田市東山町1－5－1グリーンシティ3F　☎（0565）88－8020

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945	1,387,300	あいつ	スピットファイア 2－6
2	鉄拳2バージョンB	1′47″11	きらあっ	ポール使用
3	マーヴルスーパーヒーローズ（スコア）	2,194,400	BOB岡ちん	アイアンマン 1コインALL
4	マーヴルスーパーヒーローズ（TIME）	0′21″61	ユリちゃん命	キャプテンA
5	レイブレーサー 初級	2′16″509	CGZ	
6	レイブレーサー 中級	2′32″725	KOB	
7	レイブレーサー 上級	3′17″176	CGZ	
8	レイブレーサー 最上級	2′01″794	KOB	

通信欄　●カプコン新作19XX好調！話題のD&D㊁の新作も期待大！今年のカプコンは増々パワーアップ、と言うことは・・・当然マジカルカプコもパワーアップだ！本年より女性ゲーム大会を導入してグレイトもクオリティーも最高。本年もヨロシク！

ゲームセンターニュースター

三重県津市江戸橋1－130－7　☎（0592）32－0233

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（根性）	1,394,300	㋜	ALL 優美
2	パズルボブル2X（Xモード）	211,580,260	カズ、TELせよ	ALL おもてBEINSY
3	ゲーム天国（タイムアタック）	7,697,630	参考からあげ松井君	ブーペラ
4	テトリスプラス（パズルモード）	245,000	DAN	ノーマル宝×5 ALL
5	ファイティングバイパーズ（ハニー）	4′26″69	KAZ	ALL
6	ナムコクラシックコレクション（ギャラガアレンジ）	1,210,500	NMR－ミッキー	ALL・残×4
7	ナムコクラシックコレクション（マッピーアレンジ）	2,341,550	KAZ＝カズではないよ	ALL
8	ギャルズパニック3	ALL	長老RVV3号	ALL　残×1

通信欄　●おそるべし、ときメモぱずるだま、パズルゲームを全くしないプレイヤーさえ、ひきこんでしまうほどの人気ぶり。おかげで、正月に対戦大会やってしまいました。記念品はな、なんと、あのポスター！！

パートナー　六地蔵

京都府京都市伏見区桃山町西尾10－1　☎（075）611－2901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マンクスTT（シーサイド）	2′05″70	ST氏、EDA氏へ。サターンでも俺が勝つ	2LAP.MT
2	マンクスTT（シーサイドT.T）	1′01″01	シーグラーみたいな、パートナー	1LAP.MT
3	リアルバウト餓狼伝説（テリー）	1,262,700	NGK	ALL
4	マーヴルスーパーヒーローズ（ウルヴァリン）	2,138,400	パートナーに対戦しにこい!byEDA	ALL
5	パズルボブル2	90,721,090	AI.	ALL
6	ストリートファイターZERO（ケン）	2,357,100	AOKI♡へきる	ALL、ノーマル
7	セガラリーチャンピオンシップ（チャンピオンシップ）	3′18″62	やましげ明治亭みたい	MT.セリカ
8	鉄拳2バージョンB（ポール）	2′16″23	川口弟よ高校うかれ。byへきるお兄ちゃん	ALL

通信欄　●バーチャファイター2、1大会開催決定！日時は2月下旬を予定しています。くわしい内容は店頭にて、または電話で受けつけています。ただし参加申し込みは店頭のみとさせて頂きますので御了承ください。　担当　S. T

ゲーマーハウス　ガンマ

大阪府池田市石橋1－8－10ステーションプラザ3F　☎（0727）62－6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイティングバイパーズ（ラクセル）	4′00′90	サンダーファイア越中ブラック	ALL
2	逆鱗弾（TYPEC）	2,187,160	出前一丁（一人前）	ALL
3	ゲーム天国連（ブーペラ）	30,921,870	OS－Ⓣ	ノーマル 2周ALL
4	ストライカーズ1945連（震電）	1,613,000	OS－KSR－F?A 進歩しません。ABE	2－7
5	タンクフォース	853,200	ぽんきち枢密院	ALL
6	スイマー	139,070	お正月こま赤い人。巫女さん研究家　T・H	5－3
7	キャメルトライ	548,150	OS－KSR－X.X 壁抜けられず	スペシャル ALL
8	トランキライザーガン	45,020	KAG	

通信欄　●まだまだクソ寒い日が続きますが皆様いかがお過しでしょうか？ガンマ店内はあいかわらずいろんな意味でアツいです。一部大好評の70年代レトロゲーム&特殊コンパネゲームを一度御賞味ください。
P. S.　Nekopong君　年賀状ありがとね。担当　津川

スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前1−10−10 ☎（092）672−0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説 連必なし	1,110,400	DES	ビリーカーン 1Call
2	マーヴルスーパーヒーローズ 連必なし	2,199,700	虹野LOVEの CIS	サイロック 1Call
3	ソニックウィングス3	2,450,800	ALP	キートン連なし 2周目−7面
4	マーヴルスーパーヒーローズ 連必なし	1,306,600	D・J	スパイダーマン 1Call
5	マーヴルスーパーヒーローズ 連必なし	1,930,800	J・J	アイアンマン 1Call
6	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 連必なし	1,102,700	DES	ガルフォード羅刹 1Call
7	ソニックウィングス3 連なし	2,558,100	ALP	ブレイザーズ 2周ALL
8	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま		ハイスコア・対戦者共に募集中!	担当もはまってます。

通信欄 ●当店ただいま、おすすめゲームは、ときメモぱずるだまです。しかも対戦台にてのサービスです。ときメモやるならぜひ当店で。P. S. ALPさん、ソニック3の全キャラ（隠キャラ含む）2百万点クリアおめでとう。まさにシューターの鏡ですね。　担当　NOB

ビデオ&ゲームサークル　デューク

愛媛県宇和島市丸の内4−4−20 ☎（0895）25−5726

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルスーパーヒーローズ（ウルヴァリン）	2,033,700	フランケンシュタイナ	ALL G掲載!14回
2	マーヴルスーパーヒーローズ（サイロック）	1,701,400	極（きわめ）	ALL G掲載!11回
3	リアルバウト餓狼伝説（山崎竜二）	1,518,000	フランケンシュタイナ	ALL G掲載!15回
4	サムライスピリッツ〜斬紅郎（ガルフォード修羅）	1,612,800	SLEII世	ALL G掲載 4回
5	サムライスピリッツ〜無双剣（ナコルル修羅）	1,293,700	ガイルIII世	ALL G掲載!7回
6	ザ・キングオブファイターズ'95（リョウ・京・八神）	516,870	SLEII世	ALL G掲載!5回
7	ストリートファイターZERO（5R制）（ケン）	7,805,800	フランケンシュタイナー	ALL G掲載!16回
8	ストリートファイターZERO（5R制）（リュウ）	7,124,900	ガイルIII世	ALL G掲載 8回

通信欄 ●95年最後のG1！侍川大会！優勝はガイルIII世の（修羅ナコルル&羅刹ガルフォード）G1初制覇！スコアも益々ハイレベルの争いに！その中でもストZEROは、5R制！破壊力最強に設定し700万台突破！デュークでは今、再びストZEROブーム爆発！カナ?

日本メカニック

鳥取県鳥取市湖山町北2−123 ☎（0857）28−2254

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゲーム天国	11,616,330	穴野埋夫（仮名）	2−2ボス連付 ファイターEX
2	ゲーム天国	9,172,870	IMA	2−1ボス連付 ブーペラ使用
3	ゲーム天国	12,02 ,360	VIM	セリア使用連付 タイムアタック
4	リアルバウト餓狼伝説	697,700	CHO（ユレちん）	1コインALL タンク使用
5	ナムコクラシックコレクション	,545,530	きんそう	ゼビウス・アレンジ ハタメ2、ソル53
6	バーチャファイター2	1'55"8	J	アキラ使用 ALL
7	まるるマジッククイズ	176,800	NOR	ステージ4 …。
8	マーヴルスーパーヒーローズ	1,326,400	小虎燕	ジャガーノート ラスボスまで。

通信欄 ●今号にのるころには、「19XX」が出てるハズ。入荷すればいいなあ…。（笑）

高宮ラッキーゲームセンター

福岡県福岡市南区高宮1−6−11 ☎（092）524−6557

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゲーム天国 タイムアタック（ファイターEX）	10,123,190	GAW	連使用
2	ゲーム天国（T.A）（ブーペラ）	10,341,940	GAW	連使用
3	ゲーム天国（T.A）（Z-DYNE MKII）	9,581,350	GAW	連未使用
4	ゲーム天国（T.A）（ももこ）	9,211,140	GAW	連使用
5	ゲーム天国（T.A）（ぴぐ）	4,831,770	おおの♡ 認定 な社	連未使用
6	逆鱗弾（2P側、Cタイプ）	1,737,720	ダニエル谷	1CALL 連無
7	戦球（ノーマルモード）	2,278,110	XYZ	St. 9　たこ♡ 1C連無
8	戦球（腕前判定モード）	3,028,290	TOC	Lv. 72 Ba. 1137

通信欄 ●大魔王マーラへ、元気でやってるみたいだにゃあ。ラッキーに又、遊びに来てください。稼ぐ奴が、どんどん居なくなって困ってるんですよう。

GAME STREET

愛媛県西条市大町1699−4 ☎（0897）53−5783

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2（連・必なし）	3'58"35	QP	平八 1CALL
2	ストリートファイターZERO（連・必なし）	1,044,200	三好信行 ゴウキも倒したよ!	ソドム 1C ALL
3	マーヴルスーパーヒーローズ（連・必なし）	1,935,200	藤崎凪　正己ちゃん 葵さん元気?	2Pサイロック 1CALL
4	マーヴルスーパーヒーローズ（連・必なし）	1,339,400	安い男　S.D.M ¥7870993	ジャガーノート ラスボスで死亡
5	マーヴルスーパーヒーローズ（連・必なし）	1,314,500	ZAN	ハルク 1CALL
6	マーヴルスーパーヒーローズ（連・必なし）	880,500	なべ	アイアンマン 6人目
7	ストライカーズ1945（連・必なし）	1,044,200	悪党S.D.M	ナチ党 2−4
8	リアルバウト餓狼伝説		ハイスコア募集中!	

通信欄 ●ゲームストリートパル愛媛県東予市にオープン！この号が出るころにはバーチャロン・サラマンダ2など新作続々入荷予定。新作情報は店員にお聞きください。近日ヴァンパイアハンター対戦台復活予定。みなさんのご来店お待ちしております。

アミューズKSA

鳥取県鳥取市永楽温泉町111−B ☎（0857）21−3877

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,333,800	はなどけい（PHI） みっ使用	1コインALL 根性モード
2	上海〜万里の長城〜（北京）	710,400	YMT	1コインALL
3	マジカルドロップ	99,998	百太郎	1コインALL チャンオン使用
4	鉄拳2バージョンB	2'58"51	BAK	1コインALL 鉄拳王使用
5	ゲーム天国（ノーマルモード）	12,460,940	穴野埋夫（仮）	2−1まで ファイターEX
6	ストリートファイターZERO	1,797,800	だん吉	1コインALL DAN先生使用
7	ソニックウィングス3（ブラックウィドウ）	3,007,200	RAY	1コイン 2周ALL
8	ソニックウィングス3（あかうさぎ）	2,549,200	SFJ−177	1コイン2−8 ラスボスまで

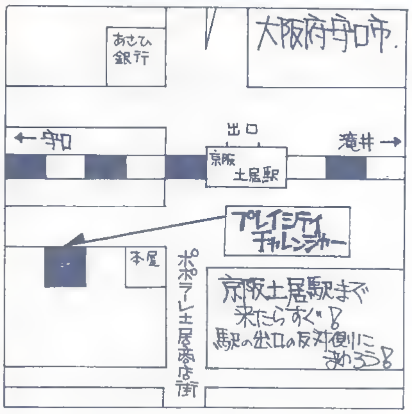
通信欄 ●アミューズサルビア（富安店）がリニューアルOPENしました。1F大型筐体&プライズアウトゲームなどがあります。サイバーコマンドの通信対戦はかなり燃えます。2Fはメダルゲームとアストロ筐体などあり、VSシティ計14台！御来店おまちしてます。

ビデオ・イン・キャッスル

福岡県北九州市小倉北区京町2−2−16 ☎（093）551−5193

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゲーム天国連付き（タイムアタック）	11,201,140	N・E	1C ALL ブーペラ
2	ゲーム天国連付き（タイムアタック）	10,143,880	N・E	1C ALL エクセリオン
3	ゲーム天国連付き（タイムアタック）	9,556,620	萩原　未央	1C ALL モモコ
4	ゲーム天国連付き（タイムアタック）	6,629,040	庵　久住	1C ALL Z−DYNE
5	鉄拳2連無し	1'57"26	888	1C ALL 平八
6	ソニックウィングス3 連付き（コウフル&リーヴァー）	2,596,200	闇忍者・〈忍〉	1C ALL
7	逆鱗弾連付き	1,811,740	GMC・DURAN	1C ALL TYPE−A
8	リアルバウト餓狼伝説連無し	1,386,400	GMC・DURAN	1C ALL テリー

通信欄 ●当店の主力スコアラー　GMC・DURAN氏が戻ってきました。（何をしにシンガポールまで・・・?）　帰って来て、早々と、スコアーを出してくれました。さあ、みんなも負けずにスコアーを出そう・・・
by　店員&闇忍者ー〈忍〉より・・・



アミューズメントスクエア　カサブランカ

香川県高松市亀井町10−15 ☎（0878）33−3375

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゲーム天国（ブーペラ）（タイムアタック）連	10,633,480	RBN−VTA−AYA!	ALL
2	ゲーム天国（モモコ）（タイムアタック）連	10,242,130	RBN−VTA−AYA!	ALL
3	ゲーム天国（Z-DYNE）（タイムアタック）連	8,425,600	F.O.T.G− 親っパネ!	
4	リアルバウト餓狼伝説（秦崇雷）連必	1,528,900	F.O.T.G 巨根	ALL
5	バーチャファイター2（ラウ）	1'18"70	F.O.T.G− 50G	ALL
6	サンダークロスII 連（2P使用）	6,682,390	F.O.T.G− 毛頭可	7−6
7	ゲーム天国（ファイターEX）（ノーマル）連	14,599,890	F.O.T.G− 主砲SX	2−3
8	ストリートファイターZERO（豪鬼）連必	2,600,900	F.O.T.G− 5000馬力	ALL

通信欄

アミューズメントシティ柳川店

福岡県山門郡三橋町大字下百町6−6栄和第一ビル1F ☎（0944）73−9408

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	闘神伝2（カオス）	5'16"90	XYZ	ALL
2	マーヴルスーパーヒーローズ（ウルヴァリン）	2,641,700	MUGEN	ALL D×1
3	マーヴルスーパーヒーローズ（サイロック）	2,464,100	MK2	ALL
4	マーヴルスーパーヒーローズ（アイアンマン）	2,258,900	TAC	ALL
5	マーヴルスーパーヒーローズ（キャプテンアメリカ）	2,204,700	大先生	ALL
6	マーヴルスーパーヒーローズ（マグニートー）	597,500	今回のゲスト POP	オートモード ALL
7	リアルバウト餓狼伝説（テリー）	1,164,100	ピエールとカトリーヌとおとーさん	ALL ギース1ミス
8	リアルバウト餓狼伝説（舞）	1,271,300	MK2	ALL　ノーミス

通信欄 ●また今回も、スコアが格闘ゲームになっちゃいました。それはおいといて、引き続き、大会は、毎月第2金曜、第3土曜に行っております。どんどん参加してください。こんなんでよろしいでしょうか?
新人・にょし郎

フリータイム

徳島県徳島市籠屋町2−15−2 ☎（0866）23−4715

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
	鉄拳2バージョンB（吉光）	1'50"74	阿波主水本田	連、必なし
2	鉄拳2バージョンB（ジャック2）	1'56"46	青年牧場主・江ノ浦GAY	同上
3	極上パロディウス（こいつ）	3,261,500	FLGS−KLK	1−8　連付き
4	レイフォース	7,215,400	青年牧場主・江ノ浦GAY	ALL　連なし
5	ラグナロク	5,673,400	FLGS−SIN	ALL　連付き 1面150万
6	スーパーストリートファイターIIX	2,046,800	KY	ガイル使用 ALL　P×3
7	達人王	1,181,370	MII	1−6 ノーマル3機設定
8	グリッドシーカー（AH−64）	2,032,360	MGTめ	ノーミスALL 連付

通信欄 ●冬休み中の多数のご来店、ありがとうございました。あと何故か当店でもKSD（関東ハイスコアラー同盟）のサークル活動が始まりました。ノートも2冊から5冊に増えています。

ゲームえの木

高知県高知市旭町3−100−3 ☎（0888）25−3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	そこぬけ対戦ゲーム	,0,095	遊々倶楽部のD.T	ALL
2	マーヴルスーパーヒーローズ	1,493,500	T.T	ラスボス シュマゴラス
3	ソニックウィングス3	2,510,500	Y.K	2周ALL ブラックウィドー
4	ソニックウィングス3	2,371,300	Y.K	2周ALL スピカ
5	マーヴルスーパーヒーローズ	1,259,100	…	ALL ジャガーノート
6	リアルバウト餓狼伝説		ハイスコア募集中	
7	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,268,300	リハビリ中の ACEのひ	第9戦 藤崎詩織
8	アルペンレーサー	1'27"461	キタグニノノドウマ	レースモード 初級

通信欄 ●店長兼ハイスコア担当のACEの◎が急病のため休養中なのご代理が書いております。アルペンレーサーやレイブレーサー等の大型筐体が増えますますせまくなった感のある店内ですがお客様方これからも、末長くお付き合いくださいませ。　ACEの◎代行　GHQ

ゲームインナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2−22−19 ☎(098)861−8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイティングバイパーズ	2′23″59	BAB	1コイン ALL バン使用
2	ゲーム天国	25,411,670	PAN−FTC エクセリ	1コイン 2周ALL
3	リアルバウト餓狼伝説	1,833,100	ONE(オン)	1コイン ALL キム使用
4	ナムコクラシックコレクション(ギャラガアレンジ)	2,419,410	KGL&CSA	1C2人用ALL 残×7
5	ナムコクラシックコレクション(ゼビウスアレンジ)	2,625,490	PAN−FTC	1コイン ALL ソル×㋔ 残×0
6	ナムコクラシックコレクション(マッピーアレンジ)	2,353,940	KGL&CSA	1C2人用ALL 残×2
7	ゲーム天国(タイムアタックモード)	10,924,820	Y.N	1コイン ALL ブーペラ使用
8	バーチャファイター2.1	1′14″81	CGT	1コイン ALL アキラ使用
通信欄				

アミューズメントスペース31

大分県大分市大字皆春100−4 皆春プラザ ☎(0975)23−5060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2(パイ)	2′20″58	公務員パイ	ALL
2	バーチャファイター2(アキラ)	1′38″71	高崎山AHO	ALL
3	ファイティングバイパーズ(ハニー)	6′38″61	高崎山AHO	ALL
4	ファイティングバイパーズ(ジェーン)	3′58″08	BGM−ELO	ALL
5	ファイティングバイパーズ(ピッキー)	3′55″97	森町ノリ弁ピッキー	ALL
6	ストリートファイターZERO(ナッシュ)	1,501,700	DAIKAI	ALL
7	ストリートファイターZERO(ケン)	2,072,200	DAIKAI	ALL
8	スプラッシュマウンテン(写真)	すばらしい!	次は大会にも参加してね福岡の皆様	これで公約は守ったALL
通信欄	●AnAn(53−3588)フリッパーズ(69−4014)フォーラス(36−8191)と4店合同VF2大会開催。当店予選は3月3日(日)受付は前日まで(電話可)。他店予選日時は電話にて問い合わせを。決勝大会日時場所等は次号にて。時間厳守。おやつは300円まで。			

WING CLUB

佐賀県武雄市武雄町大字昭和58番地 ☎(0954)22−5411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス3	1,722,800	ACA−C−BOLT VIC	2−1 (連)
2	ソニックウィングス3	2,825,800	ESPⅡ	1C ALL (連) ブレイザース
3	パズルボブル2	144,180,940	㊀君	1C ALL ACFJOV
4	パズルでポン	11,223,006	ESPⅡ	1C ALL
5	リアルバウト餓狼伝説	1,076,100	M・T	1C ALL アンディ
6	イメージファイト	1,080,200	ESPⅡ	1C 2周クリア (連)
7	ゲーム天国(タイムアタック)	10,654,220	えっぐ	ブーペラ (連)
8	ゲーム天国(タイムアタック)	7,964,020	HDT(しんちん)	Z−DYNE (連)
通信欄	●長崎市内及び島原方面からの御来店有難うございました。当店は、今年もゲーム大会etcイベントなどで盛り上げて行きたいと思います。昨年同様今年も宜しくお願い致します。WINGCLUB代表 渡辺信弥。			

狙うぞハイスコア!!2の次回の〆切日は、

3月10日(日)

を予定しています。

ゲーセンマップを募集しています!

狙うぞハイスコア!! 2掲載店はもちろんですが、読者の方もオススメゲーセンのマップも募集中です。こんなお店がある!とか、こんなゲームが置いてあるよ!等、簡単な紹介もOK!地図を付けて下記までお送りください。

〒101 東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル 新声社ゲーメスト「狙うぞハイスコア!!ゲーセンマップ」係まで

まだまだ布団が恋しい今日この頃。1日中寝てられたら、こんな幸せはないのだがのう。

時代はCG バンタンインターナショナル ドリームラボラトリー開校

映画『ターミネーター2』で、流動的に変化する金属のグラフィックを見て、「CGって凄い」と思った人って、多いんじゃないかな。

『ジュラシックパーク』に出てきた恐竜たちも、ほとんどがコンピュータによって描かれたCGだというのも有名な話。あんなに生き生きとした恐竜たちが、コンピュータによって描かれた平面のイラストにすぎないなんて、ちょっと信じられない。

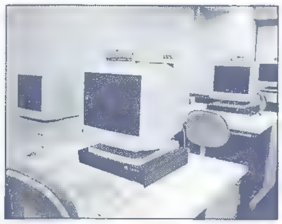
テレビコマーシャルでも、もはやCGは常識。最近のゲームの画面にしても、少し前のゲームとは比べものにならない。知らないうちに、CGは、驚くくらいに進歩してしまっているのだ。

そんなCGに、興味を持っている人は、この記事をよく読んでね。

これまでもバンタン電脳学院や、デジタル・アート・スタジオといった教育機関を設立し、コンピュータに関わる教育を続けてきたバンタンインターナショナルが、コンピュータによる映像制作を指導する場として、96年4月に「ドリームラボラトリー」を開校することが決定した。

教育用機材としては、映像処理に優れたシリコングラフィック社製の、グラフィックワークステーションIndyを導入。さらにシリコングラフィックス社の子会社であるシリコンスタジオ社のサポートによって、海外研修や講師派遣などの、高度な教育を受けることができるのだ。

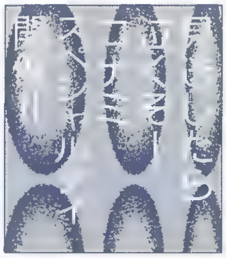
とりあえずは説明会と、無料体験セミナーが開かれているので、電話で問い合わせてみよう。



ずらりとならんだIndy。充実した設備で、CGを学ぶことができる。

お問い合わせ
バンタン・ドリームラボラトリー
東京都渋谷区恵比寿西2−7−3　TSビル2F
0120−01−5553（フリーダイヤル）

日程
入学説明会
2月…15、19、21、23、27、29日
3月…3、6、8、10、12、14、16、18、20、22、24、26、28、30日
4月…1、3、5、9、11、13、14、15、17、19、20、21、22日
平日　17:30〜20:30　　土・日　14:00〜17:00
無料体験セミナー
2月18日　13:00〜17:00
3月17日　13:00〜17:00
4月7日　13:00〜17:00
（説明会とセミナーは、いずれも予約が必要です）



イヤッホーカモッ！最強のグル〜ヴィンナイトのお知らせ。声優ファンなら必聴の番組「もっと！ときめきメモリアル」「ツインビーPARADISE」の出演者&スタッフが総力を結集したイベントが開催されるぞ！

「ときメモ」の金月真美、菅原祥子「ツイPARA」の國府田マリ子等の声優陣が出演するのはもちろん「'96コナミときめきティーンズコンテスト」の決勝大会なども行われ

第2回全日本ぷよマスターズ大会 先着1万名出場者募集

今年もやってまいりました、ぷよ大会。

第2回の会場は、幕張メッセに決定。3月24日に開催だ。

当日はゲーム大会をはじめ、コスプレ大会、声優オーディションなどが行われる予定だ。

ゲーム大会は、女性のみのレディース大会や、30歳以上のみで争われるナイスミドル大会など、4つの部門のどれかに参加することができる。

次々に勝負して、負かした相手の持ち点を奪っていく、バトルチケット形式だから、手持ちのポイントがなくなるまで戦い続けられる。1発勝負ではないから、負けても運が悪かったなんて言い訳は通用しない。

招待選手も交えての、かなりの熱戦が期待されるぞ。

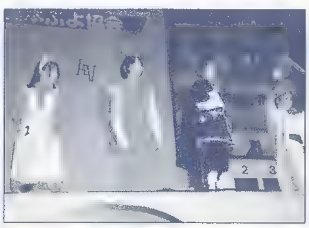
しかも、この大会の優勝者は、コンパイルから正式に「ぷよプロ」として認定され、次回大会などで模範演技ができちゃったりするのだ。もちろん出演料有り。

同じく声優オーディションの優秀者には、ぷよの次回作で実際にキャラクターに声をあててもらうかも…なんて計画もあるのだ。プロ・アマ問わずのチャンスだぞ。

選手の募集は、1万名に達した時点で打ち切りとなるので、急いで往復ハガキに必要事項を書き込んで送ろう。2月末頃までには返事がくるぞ。

観覧は自由なので、選手になれなかった人も、会場に足を運ぼう。ぷよまん本舗の出張販売や、コンパイル系同人誌の即売所「魔導コミケ」、田中勝己&BONGO F-VEのライブなど、楽しいイベントも満載なのだ。





これは去年行われた、第1回大会の写真。もちろん、コスプレ大会もアリだ。ついにここまできたかってカンジ。

応募方法
必ず往復ハガキに、郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、電話番号と
①出場したい大会
②好きなハード名
を明記のうえ、先着1万名だから、急いで応募してね。
①出場したい大会
次のゲーム大会、コスプレ大会、声優オーディションのうち、参加したい大会の名前を答えてください。
3つすべてに参加することもできます。コスプレ大会と声優オーディションは、大会前日に予選を行います。
●ゲーム大会
一般大会、ジュニア大会（小学生以下）、ナイスミドル大会（30歳以上）、レディース大会（女性のみ）の中のどれかひとつ（複数出場はできません）。
●コスプレ大会
●声優オーディション
アルル、シェゾのうち、どちらに応募するかを明記。
②好きなハード名
次の5機種のうち、一番好きなハードを答えて下さい。当日の使用ハードの割合、決勝に使う機種の参考になります。
・スーパーファミコン　・セガサターン　・メガドライブ
・ゲームボーイ　・ゲームギア

送付先
〒732−91
広島東郵便局私書箱42号

新作ゲームもみんな10円！ アミューズメント・フェラーリ

最近は新作のゲームもすぐに家庭用ゲームに移植されるようになって、ユーザーとしては嬉しいばかり。

でも、せっかく自宅で培ったテクニックを、いざゲームセンターで試そうと思っても、1プレイ100円は、やっぱり痛い。上手になるまでは、そう長くはもたないし、特に、格闘ゲームなんて負けちゃったらそこでおしまいだし…。

そんな人たちの財布の救済に役立つ情報なのだ。

ゲーメストにも広告が掲載されている基板屋さん、ソフトランド秀和が経営しているアミューズメント・フェラーリでは、ずらっと並んだ100台のゲームが、新旧問わずたったの10円でプレイできてしまうのだ。

なんといっても、1プレイ10円なんだから、どんどんプレイしなきゃ、損。シャイな君も、上級者にもどんどん対戦を挑んでいける積極果敢なアタッカーに変身ってわけだ。

少しくらい家が遠い人でも、足をのばしてみる価値は、十分にあると思うぞ。

ゲームセンターフェラーリ
大阪市浪速区日本橋5−14−9
06（649）7177



新作ゲームもみんな10円。こりゃあ、やらねば。



黄色い看板が目印。10円のコーナーは、2階と3階。

るこのイベント、観たい人はたくさんいると思うんだけど、ためしに後述する住所に往復ハガキを送ってみれば抽選に当たるかもしれないし、当たらないかもしれないそれはあなたの運次第ってやつですな。
開催は3月20日、16時～20時。厚生年金会館だ。応募方法は、必らず往復ハガキにて、往信用ハガキに、住所、氏名、年齢、学年(職業)、電話番号を明記のうえ。
〒106 東京都港区六本木1-4-30コナミミュージックエンタテイメント「コナミスペシャルデイ」係 まで。
3月1日の消印有効。一人1通の応募に限り有効だぞ。

CAN CAN CLUB
同級生2
発売元：ARTPRESTO

大人気の「同級生2」にニューグッズ登場！今度の缶には秘密があるぞ


©エルフ

ゲームセンターでは、すでに新しいジャンルを確立したといった感じのポスタードリームに、新製品が出たのだ。ちなみに、ポスタードリームってのは、ルーレットなんかの簡単なゲームがついてて、ポスターが貰えるアレね。
で、肝心の新製品はっていうと、同級生の絵柄がプリントされた貯金缶と、蓋の開閉が自由なマルチタイプの景品が貰える「カンカンクラブ」なのだ。
缶の絵柄は5種類用意されていて、貯金缶の蓋を開けるとアラ不思議、中にはイラストカードが入っているじゃあないですか。このカードをコレクションするのもひとつの目的ですな。でも、貯金缶を開けるには缶切りが必要なので、一度開けちゃったらもう貯金箱としては使えないのだ。だから、すぐに開けたりせずに、ちゃんと貯金もしてね。
まれに缶の底部にイラストの描かれているものがあり、それにお目にかかれた人はラッキーらしい。
で、「カンカンクラブ」の遊び方は、ストップボタンを押して3つの絵柄をそろえるルーレットタイプ。1クレジットで2回挑戦できるぞ。もちろん、絵柄がそろえばひとつ景品がもらえる。
このプライズマシーンは、去年の年末にすでに設置が開始されているので、まだ見たことがない人は、さっそく探しに行こう。
今回はアートプレストからおみやげにいくつか頂いてきたので、プレゼントのページも見てね。

ジュビロ選手も参加チャリティーイベント

一年前の阪神大震災の被災者を支援しようと、静岡県浜松市のファミコンショップ「エマーソン」でチャリティーオークションが1月14日に開かれた。
当日はオークションのほか、ジュビロ磐田の田中誠、鈴木秀人両選手をゲストに迎え、楽しいトークショーやサイン会もおこなわれた。
会場には約300人が集まり、売上げは約13万円になった。この収益金は日本赤十字社に寄託される。


両選手のトレーニングウエアも、出品されたぞ。

寒いけど、スーチーパイで春を先取り！(字余り)




コスプレ初めての1シーン。こういった映像も収録される。

スーチーパイ(園田健一さんキャラ)が好きだけど、クリアできない、麻雀そのものができない、という人に朗報。スーチーパイシリーズのクリアシーンを集めたビデオが発売！
その名も「クリア・ザ・スーチーパイII」。クリアシーンはもとより、オリジナルビデオアニメのプロモや1月7日に行われた「コスプレ初め1996」のダイジェストも収録されている。

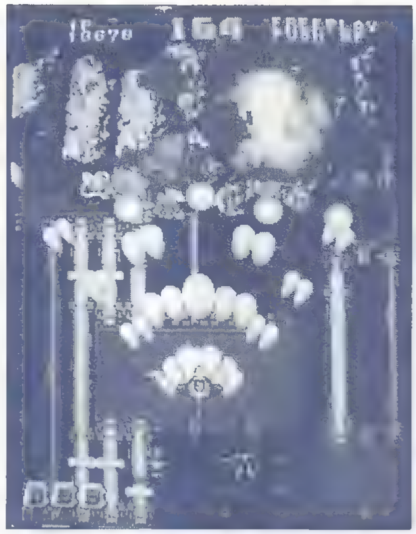
ミス・スーチーパイの有本梨香ちゃんも見られるし、かないみかサン&松本梨香サンのトーク&ライブショーも収録されていて、スーチーファンにとっては春一番って感じだ。このビデオは2000円で2月21日発売。また、3月1日にはゲマナイで放送されているドラマがCD化、4月20日には、OVA「アイドルファイト スーチーパイII」が発売予定。両方のBGMが収録されたCDは3月20日に発売と続々リリースの予定だ。CDは共に2800円、OVAは6000円でコロムビアから発売。
この「クリア～」を3名にプレゼント。ハガキにラジオドラマの感想を書いて「スーチー」係まで(締切2月29日必着)。


いい感じのコスプレイヤーをチョイスしてみた。
©1996JALECO LTD.

コーナー

ゲーメスト提供
①ゲーム天国基板

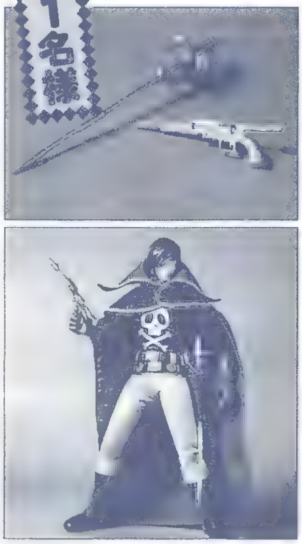
1名様


©1995 JALECO LTD.

タイムアタックがすこぶる熱い!!ゲーム天国の基板を、シューターなアナタに。これさえ手に入れれば、全国1位の座は君のもの♡

メディアコムエンタープライズ提供
②リアルアクションキャプテンハーロック

1名様



コスモドラグーンや重力サーベルなどの小物にまで、精密に再現されたリアルアクションキャプテンハーロック。このプロポーションの良さで、全身15カ所可動だなんて、こりゃもう即ゲットでしょ。

ときめきの3月15日号プレゼントコーナー

締め切り　3月15日
発表　5月15日号
ハガキ　92ページ

またまたやってきました、アナタのためのプレゼントコーナー。俺様ちゃんに当たってくださいまし、とハガキに念を込めて応募したりしたら、当選しちゃちゃうかも。

メイクソフトウェア提供
③麻雀同級生スペシャルポスター&テレカセット

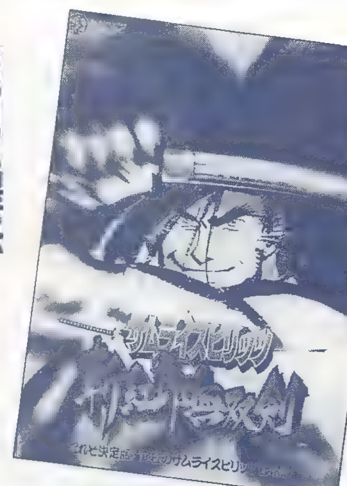
5名様



あの、麻雀同級生がスペシャルになって帰ってきたっす!!女キャラ大好きな男の子ちゃんなら、ほしくなるってのが人情でしょ。

SNK提供
④サムライスピリッツ斬紅郎無双剣ポスター

刀を構えた覇王丸が超カッチョイイ感じなポスターを5名様に。

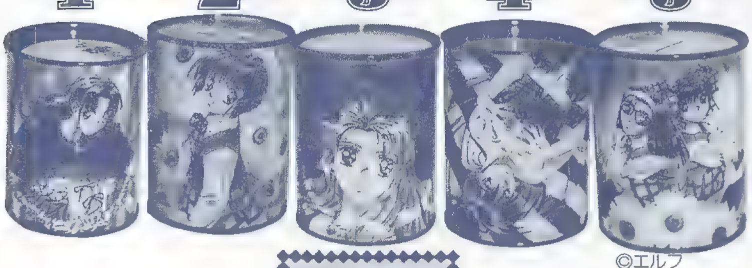


5名様

アートプレスト提供
⑤同級生2マルチカン

インフォメーションのコーナーでも紹介した、同級生2マルチカンを、各1名様にプレゼント。編集部内でも大人気なこのアイテム、男だったら全部集めにゃあいかんでしょう。ハガキには欲しい缶の番号をちゃんと書いて送ってね。

1　2　3　4　5


©エルフ

各1名様

3月15日号プレゼント

1月15日号プレゼント 当選者発表

ストZERO基板
佐々木竜一 君 北海道

ウインドブレーカー
山下和久 君 新潟県
高谷美香 さん 長崎県

ワッペン
川島勇樹 君 愛媛県
新田忠敏 君 神奈川県
松田秀俊 君 北海道
小坂洋平 君 奈良県
渡辺隆行 君 愛知県
寺田昌子 さん 島根県
馬場利光 君 埼玉県

デビルマン人形
林 正道 君 長野県
黒崎真哉 君 新潟県

ふしぎ遊戯カードセット
安藤智一 君 広島県
高井 康 君 兵庫県
鴨下亮太 君 愛知県

松本梨香サイン&生写真
大野雄介 君 京都府

バーチャファイターカレンダー
矢沢ゆかり さん 神奈川県
園山賢治 君 香川県
河口真理子 さん 愛知県
飯塚健一 君 埼玉県
牛沢 聡 君 北海道

12月30日号プレゼント 当選者発表

ストライカーズ1945基板
阿部 優 君 埼玉県

ミンキーモモCD-ROM
藤井友紀子 さん 山口県
川田 治 君 長崎県
川村俊紀 君 愛知県
高田謙吉 君 神奈川県
松苗浩二 君 北海道

松本梨香サイン&生写真
赤坂 昭 君 奈良県
吉田 祐 君 愛知県
平土陽子 さん 広島県
馬橋友和 君 埼玉県
若林一徳 君 長野県
田崎優香 さん 新潟県
多田智之 君 広島県

いろんなゲームポスター
浜田真紀 さん 兵庫県
磯部静香 さん 愛知県
鈴木正久 君 京都府
大木 聡 君 神奈川県
井上大樹 君 香川県

ガンダムWポスター
黒柳哲男 君 愛知県
坂下 登 君 埼玉県
小島 明 君 三重県
浜田千保 さん 愛知県
斉藤美帆 さん 宮城県
中島貴志 君 愛媛県
山崎 久 君 兵庫県
津田雄一 君 京都府

バーチャファイター2Act3プレゼント当選者発表

バーチャ筐体
高橋祐司 君 神奈川県

アキラテレカ
中居優太 君 静岡県
菊池康弘 君 埼玉県
上野直樹 君 東京都

ウルフテレカ
篠原 巧 君 神奈川県
成澤 崇 君 埼玉県
白鳥智博 君 東京都

ジェフリーテレカ
北村善彦 君 岡山県
町田隆泰 君 静岡県
荒川誠司 君 茨城県

ジャッキーテレカ
熊谷美佳 さん 神奈川県
村田昌也 君 愛知県
小林利広 君 鳥取県

サラテレカ
大勝保幸 君 神奈川県
猪飼真佐博 君 北海道
石田敬昭 君 大分県

シュンテレカ
恒村祥太 君 東京都
佐藤真浩 君 茨城県
富田和智 君 東京都

ラウテレカ
清水良晃 君 福岡県
柴田寛之 君 福岡県
近藤清隆 君 東京都

カゲテレカ
鳥井敦子 さん 大阪府
池下公康 君 山口県
田部井俊輔 君 栃木県

リオンテレカ
小林民雄 君 静岡県
佐藤統子 さん 東京都
上田香織 さん 兵庫県

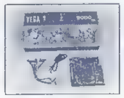
パイテレカ
斉藤祐介 君 千葉県
田中義人 君 神奈川県
渡辺雅史 君 福島県

ジャッキー革ジャン
西川貴晃 君 京都府

TAMAYA特選おすすめセット！

2月の新製品、傑作が出揃いました。(即家庭のテレビで始められます。)

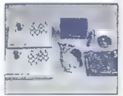
ソウルエッジスーパーベガセット



ソウルエッジ
スーパーベガ21
特製ハーネス
通販特価¥309,000
(送料・税込)

初回¥29,688　¥29,100×11回
〃 ¥17,906　¥15,800×23回
〃 ¥14,644　¥11,200×35回

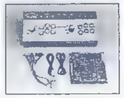
ソウルエッジシグマセット



ソウルエッジ
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価¥305,000
(送料・税込)

初回¥29,560　¥28,700×11回
〃 ¥17,570　¥15,600×23回
〃 ¥12,880　¥11,100×35回

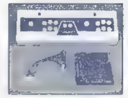
ソウルエッジパナカスタムセット



ソウルエッジ
パナカスタム
ハーネス
通販特価¥279,000
(送料・税込)

初回¥26,528　¥26,300×11回
〃 ¥15,386　¥14,300×23回
〃 ¥13,664　¥10,100×35回

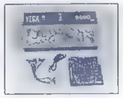
ソウルエッジボードマスターセット



ソウルエッジ
ボードマスター
特製ハーネス
通販特価¥296,000
(送料・税込)

初回¥28,172　¥27,900×11回
〃 ¥15,664　¥15,200×23回
〃 ¥11,536　¥10,800×35回

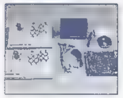
鉄拳2(中古)スーパーベガセット



鉄拳2(中古)
スーパーベガ21
ハーネス
通販特価¥261,000
(送料・税込)

初回¥24,852　¥24,600×11回
〃 ¥13,874　¥13,400×23回
〃 ¥10,976　¥ 9,500×35回

鉄拳2(中古)シグマセット



鉄拳2(中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
通販特価¥257,000
(送料・税込)

初回¥24,724　¥24,200×11回
〃 ¥13,538　¥13,200×23回
〃 ¥12,712　¥ 9,300×35回

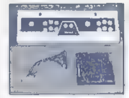
鉄拳2(中古)パナカスタムセット



鉄拳2(中古)
パナカスタム
ハーネス
通販特価¥231,000
(送料・税込)

初回¥22,792　¥21,700×11回
〃 ¥13,654　¥11,800×23回
〃 ¥ 9,996　¥ 8,400×35回

鉄拳2(中古)ボードマスターセット



鉄拳2(中古)
ボードマスター
ハーネス
通販特価¥248,000
(送料・税込)

初回¥24,436　¥23,300×11回
〃 ¥13,932　¥12,700×23回
〃 ¥11,368　¥ 9,000×35回

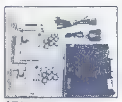
RB餓狼伝説スーパーベガセット



リアルバウト餓狼伝説
MV-1AF
スーパーベガ21
ハーネス
通販特価¥215,000
(送料・税込)

初回¥21,180　¥20,200×11回
〃 ¥12,310　¥11,000×23回
〃 ¥ 9,940　¥ 7,800×35回

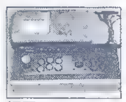
RB餓狼伝説シグマセット



リアルバウト餓狼伝説
MV-1AF
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価¥209,000
(送料・税込)

初回¥19,888　¥19,700×11回
〃 ¥11,806　¥10,700×23回
〃 ¥ 9,044　¥ 7,600×35回

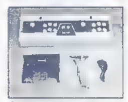
RB餓狼伝説パナカスタムセット



リアルバウト餓狼伝説
MV-1AF
パナカスタム
ハーネス
通販特価¥182,000
(送料・税込)

初回¥17,924　¥17,100×11回
〃 ¥10,688　¥ 9,300×23回
〃 ¥ 8,512　¥ 6,600×35回

RB餓狼伝説ボードマスターセット



リアルバウト餓狼伝説
MV-1AF
ボードマスター
ハーネス
通販特価¥201,000
(送料・税込)

初回¥19,632　¥18,900×11回
〃 ¥11,134　¥10,300×23回
〃 ¥ 9,016　¥ 7,300×35回

ストZEROスーパーベガセット



ストZERO
スーパーベガ21
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥122,000
(送料・税込)

初回¥22,272　¥21,800× 5回
〃 ¥11,604　¥11,500×11回
〃 ¥ 7,948　¥ 6,200×23回

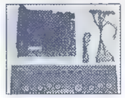
ストZEROシグマセット



ストZERO
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥117,000
(送料・税込)

初回¥21,392　¥20,900× 5回
〃 ¥11,444　¥11,400×11回
〃 ¥ 6,378　¥ 6,000×23回

ストZEROパナカスタムセット



ストZERO
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥91,000
(送料・税込)

初回¥16,416　¥16,300× 5回
〃 ¥ 9,512　¥ 8,500×11回
〃 ¥ 6,494　¥ 4,600×23回

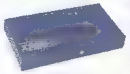
ストZEROボードマスターセット



ストZERO
ボードマスター
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥108,000
(送料・税込)

初回¥19,708　¥19,300× 5回
〃 ¥11,156　¥10,100×11回
〃 ¥ 6,772　¥ 5,500×23回

アップスキャンコンバーター XRGB-1 ¥26,800(新発売)



通販特価¥27,700
(代引、送料・税込)
21P3チャンネル
セレクター¥4,500
21P4チャンネル
セレクター¥5,000

パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます(スーファミ、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応)。※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

RAS-HD ¥14,500 高画質への決め手!



プレイステーション用アダプタ　¥3,500
MSXアダプター　¥25,000
21P3チャンネルセレクター　¥4,500
21P4チャンネルセレクター　¥5,000

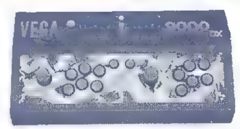
スーパーファミコン、メガドライブ、家庭用ネオジオ、サターン対応。☆業務用バーチャファイター2対応。☆15PしかないRGB15KHz対応モニターに21Pを増設。
対応機種 X68Kモニター、PC-TV455X・35X、FMタウンズ他2社モードオートシンク以上の15khz モニタ

SUPER VEGA21　特価



サターン用コード　¥8,000
プレイステーション用コード　¥8,000

VEGA9000DX　特価 (大巾値下)



バーチャファイター2(中古) ¥480,000



他に送料・消費税がかかります。36回までの分割払いが出来ます。

カプコンQ-グランダム25(中古) ¥118,000(程度最高)



スーパーストⅡX組込　¥138,000
ヴァンパイアハンター組込　¥163,000
ストZERO組込　¥173,000
鉄拳2Ver.B組込　¥311,000
36回までの分割払いが出来ます。
注!!送料が別途かかります。

カプコンステイタス18(新品) ¥78,000で大放出!!



スーパーストⅡX組込　¥98,000
ヴァンパイアハンター組込　¥123,000
ストZERO組込　¥133,000
マーヴルSH組込　¥166,000
分割払いも可能です。
注!!送料が別途かかります。

セガニューアストロシティ(新品)(29インチ筐体) ¥250,000



通販特価¥235,000
(2L12Bパ付・税込)
ストZERO組込　¥290,000(税込)
スーパーストⅡX組込　¥255,000(税込)
マーヴルSH組込　¥323,000(税込)
鉄拳2組込　¥423,000(税込)

特選格安基板

超お買得	
ロックマン・ザ・パワーバトル	¥25,000
スタックコラムス	¥3,000
がんばれギンくん	¥25,000
エレベーターアクションリターンズ(ロム)	¥15,000
ヘビーユニット	¥5,000
ライフフォース(US)	¥25,000
チャイニーズヒーロー	¥3,000
極上パロディウス!(ロム)	¥6,000
対戦ぱずるだま(ロム)	¥8,000
ツインビーヤッホー!(ロム)	¥7,000
ダライアス外伝(ロム)	¥20,000
バーニングライバル	¥28,000
ギャラクシーファイト(ロム)	¥2,000
バブルシンフォニー(ロム)	¥5,000
イメージファイト	¥8,000
エアデュエル	¥8,000
ロードランナー	¥8,000
ロードランナー3魔神の復活	¥8,000
ロードランナー2バンゲリング帝国の逆襲	¥8,000
熱闘!激闘!クイズ島	¥2,000
ティンクルピット	¥5,000
マッスルボマー	¥15,000
餓狼伝説3(ロム)	¥3,000
KOF'94(ロム)	¥3,000
ロードオブキング(ロム)	¥5,000
P-47 ACES(ロム)	¥4,000
伊賀忍術伝(ロム)	¥5,000
ダブルドラゴンⅢ	¥5,000
カプコン	
マーヴル・スーパーヒーローズ(ロム)	¥75,000
ストZERO(ロム)	¥45,000
ヴァンパイアハンター(ロム)	¥35,000
X-MEN(ロム)	¥20,000
スーパーストⅡX(ロム)	¥8,000
ヴァンパイア(ロム)	¥10,000
1943改	¥12,000
マッスルボマー	¥15,000
マッドギア	¥10,000
チキチキボーイズ	¥18,000
カプコンワールド2	¥10,000

殿様の野望2	¥3,000
戦場の狼Ⅱ	¥18,000
パニッシャー	¥23,000
ブラックドラゴン(US)	¥15,000
ナムコ	
ギャプラス	¥28,000
デンジャラスシード	¥18,000
ローリングサンダー2	¥15,000
未来忍者	¥40,000
フェリオス	¥48,000
ラリーX(US)	¥45,000
ボスコニアン(US)	¥48,000
パックランド(US)	¥48,000
ワールドスタジアム(ロム)	¥1,000
エメラルディア	¥3,000
タイトー	
影の伝説(US)	¥15,000
ジャングルキング	¥30,000
功里金団	¥5,000
デットコネクション	¥5,000
ヒットジアイス	¥8,000
NEO GEO	
サムスピ斬紅郎無双剣	¥28,000
KOF'95	¥35,000
ラストリゾート	¥5,000
ファイトフィーバー	¥12,000
ラギ	¥3,000
その他	
大江戸ファイト	¥12,000
アルゴスの戦士	¥12,000
テラクレスタ	¥15,000
エイリアンシンドローム	¥10,000
バーニングライバル	¥25,000
フラッシュポイント	¥5,000
迷宮島	¥5,000
タントアール	¥5,000
新製品	
沙羅曼蛇2	¥188,000
ソウルエッジ	¥238,000
究極タイガーⅡ	¥158,000
ファイティングバイパーズ	¥300,000

他の製品との自由な組み合わせでローンが組めます。店頭にてローン即決できます(印鑑・身分証明証・預金通帳を持参ください)。

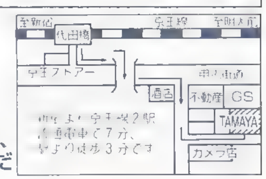
TMGC TM ゲームクラブ
(株)TAMAYA

(株)アペックスは(株)TAMAYAに変りました。

TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533

〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
営業時間／AM10:00～PM7:00
日曜・祝日定休

★初心者歓迎★　これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、TAMAYA宛に請求してください。FAXでの注文・予約・相談の受付を始めました。是非御利用ください(24時間受付)。住所・氏名・電話番号は忘れずに!



次号予告

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15日・30日発売

一押し特集

残りの新キャラはどんなヤツ？
ストリートファイターZERO2（カプコン）



©CAPCOM 1996

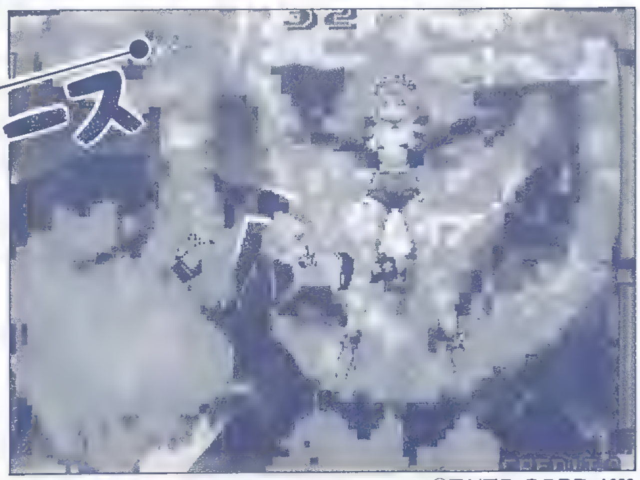
セガAM3研の対戦格闘の続報！
ラストブロンクス（セガ）



©SEGA

約2年ぶりに続編登場！
アートオブファイティング龍虎の拳外伝（SNK）

次号でも最新画面を公開！
サイキックフォース（タイトー）



©TAITO CORP. 1996

徹底攻略

全コマンド掲載！
ソウルエッジ（ナムコ）

まだまだ対戦が熱いぜ！
リアルバウト餓狼伝説（SNK）

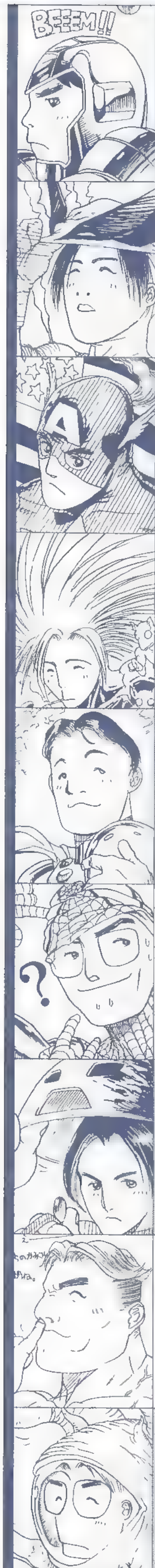
後半面CPU戦だ！
バーチャロン（セガ）

めざせ！Sランク100％！
19XX（カプコン）

■攻略　マーヴル・スーパーヒーローズ（カプコン）／ファイティングバイパーズ（セガ）／ダンジョンズ&ドラゴンズ2（カプコン）／セクシーパロディウス（コナミ）／戦国ブレード（彩京）／沙羅曼蛇2（コナミ）ほか

ゲーメスト次号（No.166）は 2月29日(木)発売!!

特別定価530円



●この行き詰まり感はなんなんだろう。操作方法から楽しませてくれるようなゲームは出てくれないのだろうか。同じようなものばっかりだし。大手のメーカーがどんどん新しいことにチャレンジしてくれないとダメになっちゃうような…。濃いゲームが…。さてスキーシーズン真っただ中、いよいよ目標が決定！よりハイレベルの技術を目指し、テクニカル・プライズにチャレンジする予定。今年はその最初の年。やるぜ〜い！　（ずるずる）

●最近のハマリは、なんと言っても「マジック：ザ・ギャザリング(通称マジック)」でしょう。編集部でも異常な盛り上がりを見せており、毎日のように徹夜で遊んどります。しかし、超遊び込んだ人がいないので、ルールで所々問題が発生。誰か解決してくれ〜！て感じです。今年の軽CONで聞いてこようかな…。（某誌の大会優勝者のデッキとかは、なんか好かん。同じカードを4枚ずつ入れて楽しいか？やっぱ、勝ちより楽しむのだ！MOMO）

●スペインのアルタミラ洞窟に落書きが描かれて数千年。その落書きは絵画として発展していき、人々の精神世界に大きく影響を与える存在と昇華しおった。「ビデオゲーム」が世に生誕して数十年、まだ全ての人に認知されるに至ってないとは思うけど、いつかは全ての人に感銘を与える事が出来る「総合エンタテイメント」として大成してくれるとヨイなぁ。「絵・音・動」そして、「受け手(プレイヤー)」。無限の可能性を感ずる今日このごろ。　（渕健ぽむ）

●毎週金曜日深夜に行なわれるギャザリング大会。その片すみでひっそりと行なわれるカルネージハート大会。自分のデザインした機体と他人の機体を闘わせるのは予想以上にオモシロイ！
　最近まで2脚一筋だったけど、今は飛行機体とゆーかプロキュルールに夢中。対クラーケンプログラムは成功、対空戦車を撃破したものの爆撃機の地雷に直撃されて撃墜…。あいやぁ。
（バーチャロン燃え燃え・ギィ）

●なな、何と！今度はアコースティックギターを友達にもらってしまった。今では、モア・ザン・ワーズを弾きまくっています。それから、流れ星を3夜連続で見たよ。オリオンのわきをスッとね。いつも終電で帰るので、車のアイドリング中にジュースを飲みつつ夜空を見上げてます。何か得した気分になった。最近では、ワイルダーKEIという名がありますが、それは俺じゃ。そろそろ改名しようかな。　（K−TAN）

●冬コミの帰りに某駅で、オヤジに「混んでるけど何かあったの？」と聞かれた人がいた。その人は「いや、ちょっと…」と答えてたけど、コミケに参加するというのは人にはっきり言えない行為なのだろうか。結構そういうことにはムキになってしまう性格なので、このライター業も最終目標ではないとはいえ、将来「ゲーメストでこんな記事を書いてたんだ」と胸を張って言えるだけのレベルの文章を書いていきたいと思う。　（はまー）

●このところ、街のゲーセンでもリアルバウトはかなりやり込んでいるのだが、いまだにフランコ攻略の糸口すらつかめず少し諦めかけている。それはさておき、リアルバウトで小ネタを募集。連続技でも固めやハメでも何でもいいから、オレこんなの知ってんだぜっていうのがあったら、借金のリアルバウトバカ一代（適当）係まで送ってほしい。みんな知ってるようなやつはダメだよ。（借金）

●パチンコ貯金なるものを始めた。パチンコするときはそこからしかお金を使わないようにしている。先日も12箱（CR冒険島）出しました。確変ナンバーが10回も続くんだもん。このままだとロードスターが買えちゃうかも（いい気になってんじゃねーbyミッキー）。自分とってはパチンコもゲーム感覚。儲けよりもリーチアクションや、大当たり中のグラフィックが楽しい機種を好む自分であります。（プニョ"25で運を使いきってる男" 野口）

●金曜夜は編集部有志がマジック・ザ・ギャザリング大会にうつつをぬかす。金がもうかるでなし、本誌作成の足しになるでなし…。大のオトナが夜通しカードゲームに踊らされるサマは、精神的にも肉体的にも不衛生この上なし！ビックリマンシールを集める童だって、カード集めで破産寸前にゃあならね〜ぞDS１。あ？今日もやんの？やるやる！４階へ行こべーか。
（ブラック・マナバッテリー求ム　かわでん）

★２月21日、22日はAOUショーなのだ。会場では号外を出すぞー。見たい人は、
http://www.toppan.co.jp/shinseisha/をチェック！

OPINION 論

ゲーム性も蓄積である

担当：石井ぜんじ

　最近感じるのは、世の中はすべて蓄積だということである。ちょっと話は大きくなるが、生物の進化だって環境に適応していく蓄積が人を産んだわけだ。そして人は、言葉を生み、経験、情報を次の世代に託すことによって、知識をたくわえ、進歩していっている。
　話はグッと小さくなるけど、ゲームの世界でも同じことが言える。一番わかりやすいのが、ハード技術の蓄積である。技術の積み重ねが、よりよいハードを生む。バーチャファイター2がセガから出たのも、優れた技術を正しい方向に積み重ねた結果であると言える。
　だが、私が思うのは、グラフィック、キャラクターパターンのうまさや、ゲーム性の追及も、蓄積されてしかるべきだと思う。個人の能力によるところが大きい分野だが、それが他人に広まらず、途切れてしまうのではもったいないし、進歩にも限りがある。
　これらの知識、技術を蓄積するには、それにふさわしい環境づくりが必要だろう。でも、それは決して簡単なことではないと思う。私はゲームメーカーの内情にそこまで詳しくはない。だが、ゲーメストを作っていく際に、良いものを作れる環境を維持するのだけで、それは大変なことである。だからそのように想像するわけである。
　面白いゲームを出し続けるメーカーは、過去にも今にも、非常に少ない。たいてい、わがままなプレイヤーの期待を裏切るものである。だが、対戦格闘ゲームにおいては、プレイヤーの要求するところがとても高く、それに応えるべくメーカーは非常に深い努力と研究をしてきたと思う。だからこそ、対戦格闘ゲームはここまで面白いものとなったのである。
　特に、対戦格闘ゲームは、今までのゲームを研究し、非常に練りこまれて作られてきた。他のゲームも、ゲーム性とは何なのか、過去のゲームから学び、また今だからこそこういうゲーム性でなければならないという深い洞察のもとに作られるべきだろう。
　例えば、ゲームは単純だからわかりやすく、誰でもできるという短絡的な考え方は、歴史上通用しないことがもうわかりきっている。複雑でも見ためにわかりやすいものにいかにするか、また単純に見えるが、奥の深いものにするために、数々のノウハウが必要なのである。
　ゲーム性は、数学であると同時に、複雑な心理学である。細かい気配りと独創的な視点が絶対的に必要だと思う。そのノウハウを、いかに積み重ねて一つのゲームにつめこめるかが、面白いゲームを作るということではないだろうか。

■待ってー、もうひとこと

●昨年の年末、家に帰ると留守電にアニソンの独唱やら私のキライなBOYS BEの全セリフ朗読やらが入っているというイヤガラセが多発。やった本人が忘れつつある今こそ復讐の時でせっ。
　それはさておき、闘神２、バイパーズ、マーヴルとゲーメストのムックは今が旬。これからもバーチャロン、リアルバウト餓狼伝説などが続くぞ。よろしくね（アナーギャー松井）

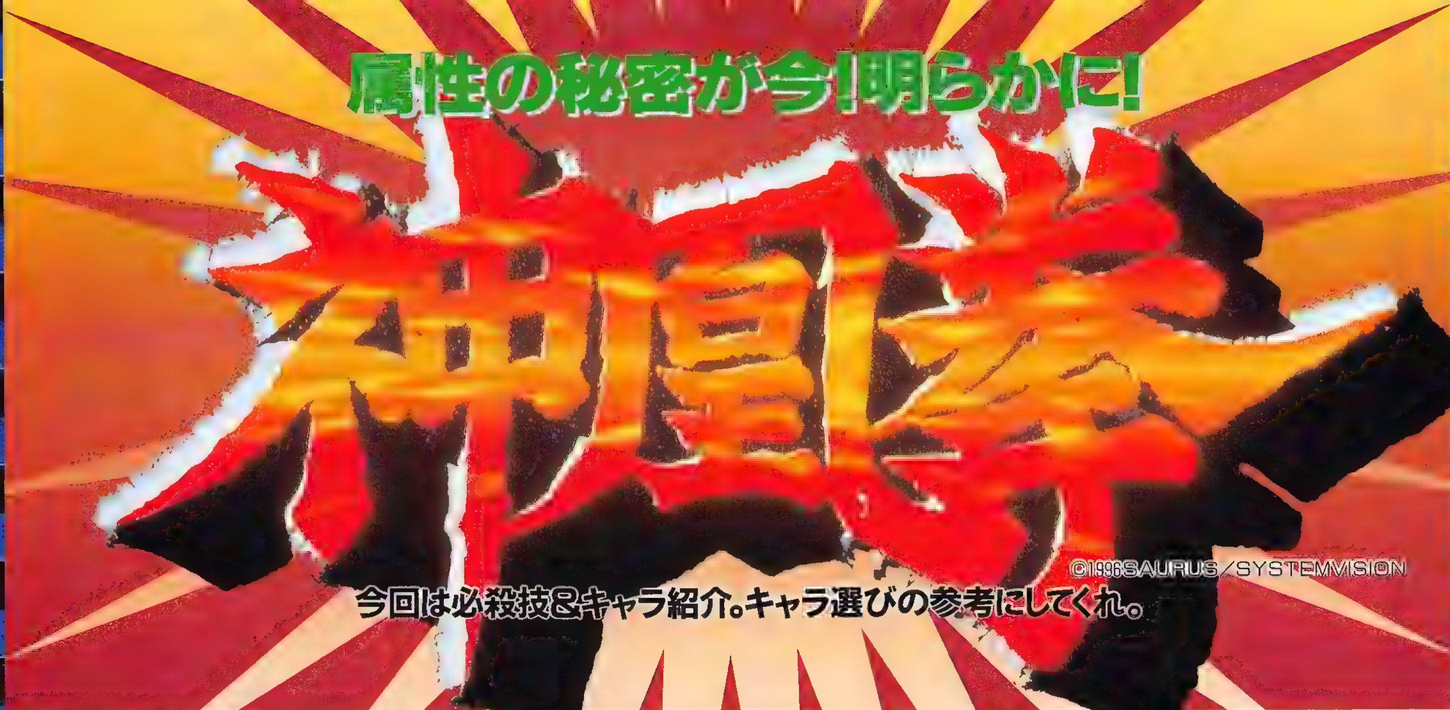
表紙の裏をとれ

　今回イラストがおくれてまーす。すいませーん。ソウル・エッジ楽しみですね。本当ですよ。本当、本当。
　やっほーついにロード・オブ・ピットを引く。やー使える使えないじゃなくて、欲しかったんだよー。うれしい。
　サターンはG・Hを買った。ゲーム部分はちとつらいが、コンボが楽しい。対戦はまだだ。あとMGガンダムいい。
フンガス・藤原

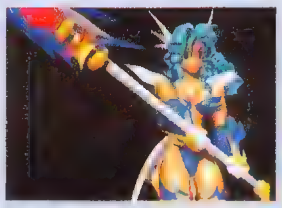
GAMEST　３月15日号

■平成８年３月15日発行　第11巻６号通巻165号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS−N,O　C・LAN　KAL　MOMO　ジョッキー笹岡　いなりん　ぴぐ　田渕健康　立衆多　アディオスToshi　DSⅠ　がっちん　Scho小杉　ACE　K−TAN　珈琲FREAK!　GED　DAN　ハマー　キャサ夫　GYU　MVP　ピストンいとー　SHO　伊勢猫　しじみ　POW様　借金　猿渡雅史　松井宗達　河田　睦　竹森眞由美　林　野吉　霜田和人　内山厚子　野口　晶　二田祐樹　遊佐孝之　辻本圭介　入沢英明　峯山　健　吉田和真　吉田幸子　松田史征
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢　ローリングストーンズ　エジマ企画

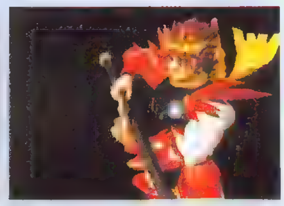












春まで待ってね

神凰拳の発売日がほぼ3月末に決定。全キャラの技が出そろい、デモやキャラ登場シーン、勝利ポーズなども見えてきた。キャラの特徴も見えてきた。

というわけで今回は、どういう必殺技を持っているか、また、そのキャラはどういったタイプなのかといった感じでのキャラ紹介だ。前号のキャラ背景ストーリーと合わせてキャラ選択の参考にしてほしい。

コマンドのほうは、まだ変更の可能性があるので、もうちょっと待っててね。

天変地異の属性

ABCボタン3つ同時押しによって溜まる天変地異ゲージ。これが満タンになると天変地異のエフェクト、火、風、雷、水の4つの属性に応じたエフェクトが発生する。属性はキャラごとに決まっており、各キャラ、天変地異技のところに書かれている属性がそのキャラがABC同時押しで溜められる属性となっている。

この天変地異エフェクトには意味があって、火なら火柱の出たところに天変地異アイテムが出現し、これを拾って初めて、天変地異技が使用できるわけだ。

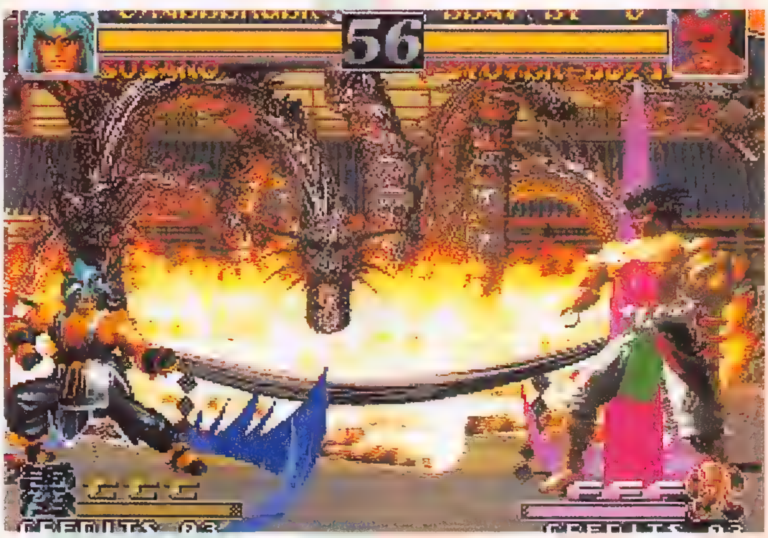
このアイテムは最大3つまでストック可能で、使い切らなくともゲージ溜めも可能。

ただし相手の起こした天変地異でアイテムを拾うことはできないぞ。

そしてこの天変地異アイテムは天変地異技が使えるという効果だけではなく、通常の必殺技をパワーアップさせるという効果も持つ。

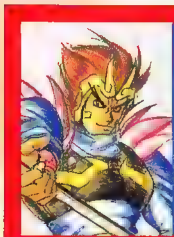
もちろんパワーアップするのは同じ属性の必殺技のみ、例えばスサノオが雷の天変地異を起こしても火の属性を持つ黒龍砕はパワーアップしないのだ。

ではスサノオで火の天変地異を起こすには…続報を待て。


天変地異の属性はキャラごとに決まっているぞ。


このアイテムを拾わないと始まらない。


見た目も派手にパワーアップ。



西にある夢の国とは…
孫悟空

孫悟空と言えば如意棒。ブンブン振り回して敵をたたきのめせ!
担当：POW様

「三蔵法師」と共に旅を続ける話に出てくる猿の主人公がこのゲームに登場する。
「孫悟空」と言えば、如意棒を武器に扱うことで有名である。その棒は、自分の意のままに伸び縮みをさせることができる。このゲームでは前進攻撃で如意棒を延ばすことができる。
必殺技の種類も如意棒を主体とした技がずらりと揃っていて、前方近距離技、遠距離技、対空技を備えている。が、飛び道具は一切持っていない。しかし、飛び道具がないからといって決して弱い訳ではない。必殺技自体すべてが連続技であり、1発当たってしまえば相手の体力をかなり減らすことができる。
「孫悟空」の華麗な棍さばきと技の数々を紹介する。まずはこれを見て必殺技の出し方を覚えよう。

炎殺棍



如意棒を回転させ連続で攻撃をする。自分の前方を回転させ、相手を近づけさせない。攻撃は最大の防御と言うが、その言葉に似合った技だ。

火

槍身二起脚



如意棒を地面に刺し、上方に2回蹴りあげる技。相手が頭上へ攻撃をして来たのなら、迷わずこの技を使い落としてしまえ。

風

三連棍



前方に移動しながら如意棒でウリャっと3連打出す技。相手が前の前に近寄って来たのなら、この技で遠くに払ってしまえ。

火

天変地異技 連旋棍



一撃目で相手を浮かせ、その後空中に相手を巻き上げ、一気に急下降し相手を叩きつける技。一撃目は投げ技なのであしからず…。

風



伝説の破壊神
スサノオ

最もスタンダードで使いやすいキャラだ。まずはこれを見ろ!
担当：POW様

「スサノオ」と言えば鬼の一族のひとり。鬼だから背が高く、岩を一刀両断する力など、いろいろなイメージが浮かぶと思う。だが、「神凰拳」に出てくるこの「スサノオ」は、なかなかのハンサム（!?）で、しかも男から見ても男前である（本人談）。
前の話はいいとして…。このゲームに登場する「スサノオ」に関することを書き並べてみよう。「スサノオ」は飛び道具、足技、対空技を備えていて最も使いやすいキャラと言えるだろう。その中でも対空技は一際光るものがある。
「スサノオ」は、技の爽快感もなかなかある。まずは、他のキャラには目もくれずに一回はプレイすることをお薦めする。

龍牙砲



いわゆるスサノオが出す飛び道具。水の渦を飛ばしてるようにも見える。

雷

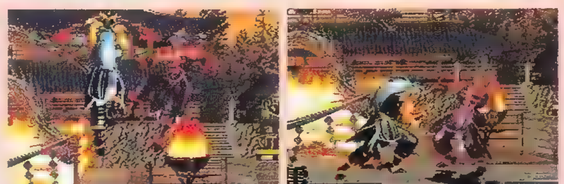
龍牙裂破



龍牙砲を2発出して爆発させる技。強弱によって爆発場所が異なる。

雷

黒龍砕



肘撃ち→ボディブロー→両熊手の3段技の対空技。肘撃ちが当たれば、あとの技は文句なしに全部当たってくれる。威力は絶大だ。

火

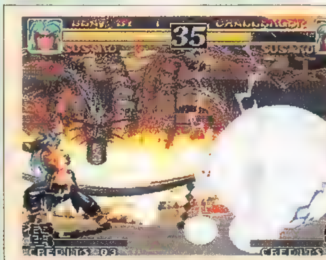
龍破落脚



蹴りあげ→かかと落とし→後ろ回し蹴りの連係技。かかと落としで相手を地面に叩きつけて後ろ回し蹴りは実に痛そうだ。

雷

天変地異技 雷光鱗





空から3つの雷を相手に落とす。雷は自分のいるほうから初めに落ちて行く。

雷



やっぱ豪快さが売りでしょう。
酒の神 酒天童子
ヒャラ～リヒャラリコ～って、ちょっと古過ぎたかな。笛のほうだし。
担当：CAFE

酒天童子は見た目通りのパワーキャラだ。技のモーションは遅いが、リーチは長めで威力もでかい。濁流灘という、コマンド投げも持っており、相手の体力を一気に奪うことも可能だ。

闘い方はダッシュで相手のガードを崩して強力な連続技や濁流灘を狙ったり、上昇攻撃から空中連続攻撃を入れていったりという感じになるだろう。通常技1発1発のダメージがばかにならないので、酒天童子の空中連続攻撃はあなどれないぞ。

飛び道具はね返し技の金剛弾きは、天変地異技すらはね返す。前ためが必要なだけのことはあるのだ。

金剛弾き

両手をひろげて相手を吹き飛ばす。飛び道具もはね返すぞ。
火

濁流灘

相手を持ち上げ、回して膝に落とした後踏みつける。
水

鬼骨砕き

かかと落とし2回ヒットさせた後、両手でハンマーナックルを入れる。ダメージも大きいので連続技の締めにいかが？
火

鬼拳

素早く踏み込み、裏拳を当てて相手を地面にバウンドさせ、さらに殴ってその上燃やすという凶悪!?な技。
火

天変地異技 炎酒

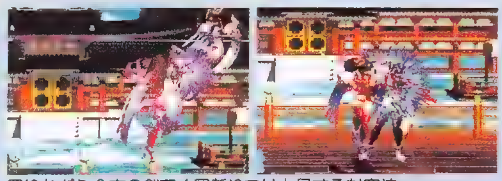
酒の霧をかけ、相手を麻痺させてから殴って燃やす技。
火



揺れる袖が素敵!
福の神 弁財天
神様なのに巫女さんぽくなってしまったかわいそうな!?お方。
担当：CAFE

強力な対空技とジャンプ攻撃を持つ攻守自在なキャラ。こう書くと正統派キャラと思えるかもしれないが、弁財天は地上で出せる通常必殺技が一つしかなく、意外にくせがある。

唯一の地上必殺技「流星斬」は、上方向に強力なので対空技として信頼できる。空中でも出せ、連続技の締めとしても重宝する。ただし地上通常技のリーチは短めで、飛び道具も持っていないため、牽制技で相手にプレッシャーをかけづらい。相手を跳ばせてしまえば2つある空中投げ系の必殺技や流星斬、上昇攻撃と対空技はよりどり見どりなので、ダッシュ攻撃などでなんとかプレッシャーをかけていきたいところ。ダッシュ攻撃はしゃがみガード不可なのでそこからの攻めに頼ることになるかも。

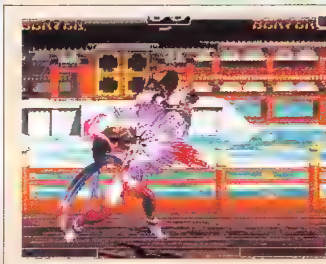
流星斬

回りながら2本の剣で4回斬りつけ上昇する対空技。攻撃判定の強さはかなりもので信頼できる。
風

蒼雷落

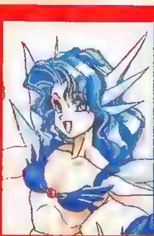
空中で相手の頭を足で捕え地面に落とす空中投げ。上昇攻撃から使えるような調整になるかどうか興味ありあり。
雷

蒼雷撃

空中で相手をつかみ背中に両膝蹴りを入れる。2つある空中投げ系の必殺技の1つ。
雷

天変地異技 赤龍双剣


剣と回転させ相手を斬り刻む。結構遠くまで届くぞ。
雷



海王神の国の王女
人魚姫シーナ

冒険好きのおてんばなお姫さまの友達は海の仲間たちなのだ。

担当：伊勢　猫

はぁ〜い♡シーナ登場！

海王神ネプチューンの国のお姫さまという設定のシーナは、ちょっとズレたおてんば娘。でも本当は…（中略）。

さて（気を取りなおして）、ゲーム中では、海王の国に伝わる伝説の武器「リヴァイアサン」を使っての攻撃はリーチが長く、またそれに加えて移動スピードも速く使いやすいキャラとなっている。必殺技も飛び道具であるシーランチャーに、対空攻撃技であるドルフィンロールと基本どころはおさえている。こういった点から察するに初心者向きと言えなくもなく、基本系の〝跳ばせて、落とす〟といった戦法がメインとなっていきそうなキャラだ。中でも人魚姫というだけあって、尾ヒレを使った攻撃はイカスぞ!!

シーランチャー　水



海の生物たちを飛ばして相手を攻撃する飛び道具で、一定の距離までしか届かない。飛ぶ生物はランダム。

テイルウイップ　風



この技を出すとシーナの下半身が急に尾ビレになり、相手を数回殴り、吹き飛ばす。

ドルフィンロール　風



テイルウィップと同様に下半身が急に尾ビレへと変形して相手を跳ね上げつつ上昇する対空技。

アクアベール　水



相手の目の前に水の鏡を出してバリアをはり、映った技で相手に攻撃する。

天変地異技　バブルスパイク　風



相手を泡でつつみ込んで空中へと、浮かせておいて蹴りつける技で、最後は槍でバシ！。



旅こそ人生の友
貧乏神紊天

見た目はボロジジィ。中身は？

担当：伊勢　猫

貧貧神は、色モノジジィ！

紊天（びんてん）というキャラを一文字で表すならば「変」といった語がまさに最適だろう。

貧乏神というゲーム上の設定に負けず劣らず、そのボロッちい姿形から繰り出される技の数々は、奇妙な技ばかり。これは基本技についても同様で、そんな動きの一つ一つを見ているだけでも楽しいキャラで、どんな格闘ゲームにもいるクセの強い、色モノキャラクターだ。

必殺技、通常技共に独特な技が多いため慣れが必要それゆえに現時点で、これといったタイプ分けができない。しかしながら、その奇妙な技で相手を翻弄できるほどにうまく使いこなせるようになればあるいは…。色モノ好きな人は、ぜひ紊天をどうぞ！

濡縛巾（じゅばくきん）　水



濡れたフンドシを使って相手の足を引っ掛けてひっくり返し、空中で再び巻き付けて回して落とす技。フンドシを使うといった点がなんとも紊天らしい。

災念弾（さいねんだん）　風



空中でのみ撃つことができる空中飛び道具で上、真横、斜め下方向の3方向いずれかに小さな竜巻を飛ばす。方向は攻撃ボタンによって選択可能。

腰旋念珠（ようせんねんじゅ）　水

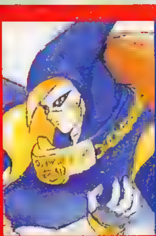


読んで字の如く、腰に付けている数珠をフラフープの要領でもって、腰の回転で数回振り回し、3回連続して相手を叩きつける連続技となっている。

天変地異技　濡縛転氷（じゅばくてんひょう）　水



濡縛巾で引っ掛け、ひっくり返した相手をさらに数回回転させ、凍らせて落とす大技。



大鎌振るうは魂導くため
死神イグレット

長いリーチと広範囲攻撃がウリ。しかしそがすべてではないぞ。

担当：ギィ

死神であるイグレットには通常技でありながらぶっとばし効果を持つ立ち大パンチをはじめとし、大鎌を使った大振りな攻撃や、間接的な攻撃手段といった技が多いが決してそれだけではなく、コンボ野郎も安心の使いやすい技も持っているオールマイティーキャラだ。

必殺技がすべて溜め技ということで敬遠される人もいそうだが、溜め時間はどれも短く、連続技コマンドでなら溜めなしでも出せるので気にする必要はないぞ。

地上、空中双方での連続技の爽快さと、頭を使って相手をワナにはめる楽しさの両方を求めるなら、この死神イグレットを選んで間違いはないぞ。

ソウルスラッシュ



触れた相手の魂を一定時間本体から引き離す。この間、本体ではなく魂に攻撃することで追加ダメージを与えられる。

雷

リッパーハーケン



地面に鎌を刺し、離れた位置から鎌の刃を突き出す。ボタンによって刃を突き出す位置が変更できる。読みが重要だ。連続技にもなるぞ。

雷

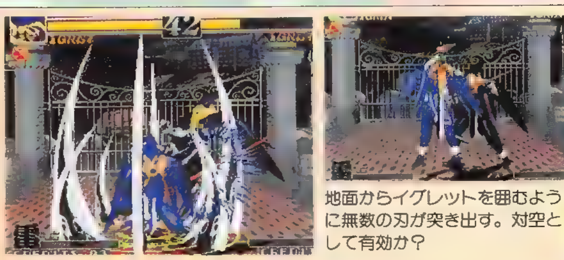
ブランブルリング



リング状に回転する鎌の刃をまとい、斬り刻みつつ上昇する。対空に連続技に大活躍してくれそうな技だ。

火

天変地異技 トラップエッジ

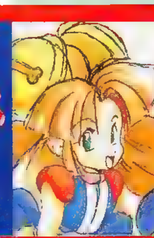


地面からイグレットを囲むように無数の刃が突き出す。対空として有効か？

雷



2人合わせて624歳
雷神チチ&風神ネネ



地上の雷神、空の風神。楽しい技のおんぱれーど。

担当：ギィ

2人を1キャラとして操作する。赤くてつり目のほうが雷神チチで、青くておとなしめのほうが風神ネネ。

2人で1人前か？というとそうでもなく、普段はどちらか一方が闘い、ボタン4つ同時押しで交代する。

もちろん2人で協力して出す技もあり、操作してるだけで楽しいキャラだ。

で、肝心のチチとネネの違いのほうは、それぞれの専用必殺技、「雷神拳」と「風神脚」の存在ぐらい。しかしこれだけでも、地上戦は雷神チチ、空中戦なら風神ネネ、といった使い分け（？）が考えられる。

ちびっこなので当然リーチは期待できない。ちょこまか命だ。

くるりんこ投げ



相手をつかんで上昇、頭から地面に叩きつけるコマンド投げ。連続入力で…。

風

とんでけパンチ



丸まった片割れをボールのように投げつける飛び道具。

風 雷

風神脚



風神ネネ専用技。空中でも出せる移動回転蹴り。ふ～じんきゃく。

風

雷神拳



雷神チチ専用技。相手を吸い込むパンチの連打。らいじんけ～ん。

雷

まねまねアタック



コマンド入力で「せ～のぉ」とポーズ。以降、3回の通常技をもう一方が真似をする。ぼこぼここと交互に連続攻撃だ。

風 雷

天変地異技 ぼこぼこドロップ



高速で突進、ヒットすると2人で交互にぼこぼこと蹴り上げていき、2人で踏み落とす。

雷

「隠しコマンド」大公開!!

19XX
ナインティンダブルエックス THE WAR AGAINST DESTINY

©CAPCOM 1996

今回は隠しキャラ&3面攻略だ!

担当：GED&MVP

BGMチェンジコマンド公開!

なんと、XXにはBGMを変える（一面だけだけど）コマンドが2種類用意されていたのだ。そのコマンドとは…。

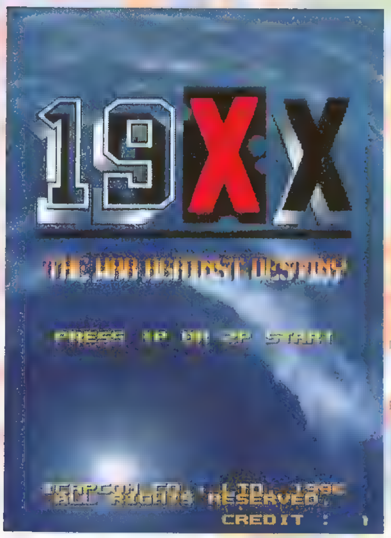
●「1942」モード
①まずコインを投入する。
②レバーを「上に1回、右に9回、下に4回、左に2回」入れる（成功するとおなじみのフレーズが聞こえる）。
③スタートを押し、ゲームを始める。

●「アレンジ版」
①コインを投入。
②上に1回、下に9回、「左上に1回、左下に1回、左上に1回、右下に1回、右上に1回、左下に1回」、そして「～」を2回くりかえす。
③スタートを押す。

アレンジ版は、文字を見る限りでは何だかレバー入力が複雑そうだが、1回、9回と入れた後、XXという字を描くように入力しているので覚えやすいはずだ。

②のレバー入力が終わった時点で「19XX（ナインティーンダブルエックス）」とボイスが出たら成功の合図。

10年以上も前の「42」を知っているゲーマーなら、とりあえず試してみよう。懐かしいBGMを聞いて、古き良き思い出にひたってみては?



両コマンドとも、この画面で入力するのだ。

弥七(1UP)の出現条件まで教えちゃうぞ!

ゲーム中には、ある場所を撃つことによって隠れキャラや隠し勲章が出現する。それらを活用してクリアを目指し、スコアを伸ばしていこうではないか。

「モビちゃん」

隠れているポイントに、ショットを30発撃ち込むと出現する。取ると5000点入り、画面内の敵に一定ダメージを与える効果をもつ。

「弥七」

モビちゃんのように、隠れたポイントにショットを当てることで出現する。取ると1UPするので、ぜひとも欲しいアイテムだ。

3面の弥七は出し方が特殊で、プレイヤーのスコアに7の数字が2つ以上ない場合は1000点の勲章になってしまう。スコア調整してから撃ち込むようにしよう。

ハイスコアを狙う際には、時機が5機までしか増えないため、ここは勲章で取ったほうが得。6機まで増えるんだったら合わせるんだけどねェ。

「ボーナスポイント」

これは、ショットを当てるたびに勲章がポンポン飛び出してくるので、かなり見つけやすいはず。

面クリア時のボーナス計算の際には、勲章の点数に階級の数字がかけられるため、万単位の差がでてくる。スコアを狙うなら、これも必死に回収しなければならないぞ。

ちなみに、ボーナスポイントから飛び出す勲章は、1000点が3つ出たらそれで打ち止め。数には限りがあるのだ。

「隠し」の位置は?

前号で約束したとおり、今回は「隠し」の位置を公開するとしよう。1面には何も隠されていないので、2面と3面の「隠し」から。

●2面

ボーナスポイント×1
モビちゃん×1

ボーナスポイントは、港に入ってすぐ。建造中の戦艦の艦橋部分にある。ここは小型機がたくさん飛んでくるので、撃ち込み&回収にはくれぐれも注意してほしい。

モビちゃんは、後半に出てくる高速艇の少しあと。説明しにくいので、ちょっと写真のほうを見てほしい。高速艇が発進し、2回目のあの地形に隠されているのだ。

ここはスクロールが速いので、ちゃんと覚えていないと出すのは難しいだろう。しかも、高速艇は速攻で破壊しておかないと、かなり邪魔になる。前号でも書いたように、


スクロールが速いので、急いで撃ち込みにいこう。


建造中の戦艦、艦橋部分から勲章がたくさん。



ここの弥七は、スコアを合わせておかないと勲章に化けてしまうぞ。



滝のふもと、ミサイル戦車の左上にある人面石がボーナスポイント。



滝の手前の池でモビちゃん発見。ん!?溺れているのか？

出現後の重なりが重要だ。

●3面
モビちゃん×1
ボーナスポイント×1
弥七（or勲章）×1

モビちゃんは、序盤の森を抜けたところの池にいる。どうやら溺れているようなので、急いで助けてあげよう。

ボーナスポイントは、中盤の滝のシーンにある。滝のふもと左側にある、人面石のようなヤツがそうだ。中型ヘリ2機とミサイル戦車を速攻で破壊してしまえば、勲章の回収が楽になるぞ。

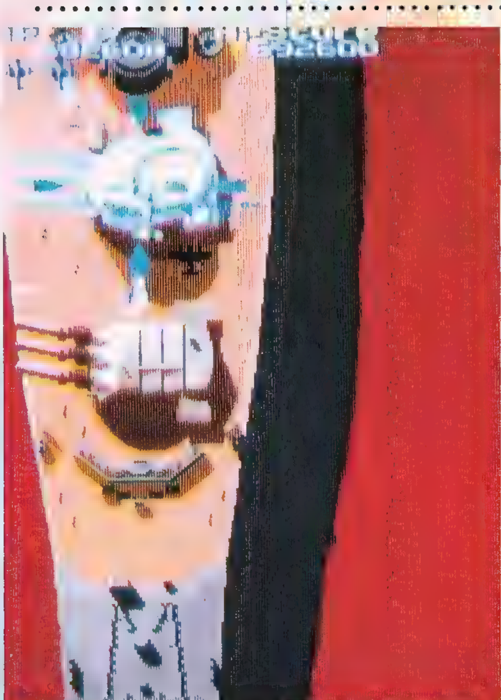
弥七は、ボス直前の右側の壁に隠されている。横に3台並んだ戦車が目印だ。これらの戦車や左から出現する赤編隊を利用し、点数を調整してから撃ち込もう。

モスキートのホーミングは強い!?

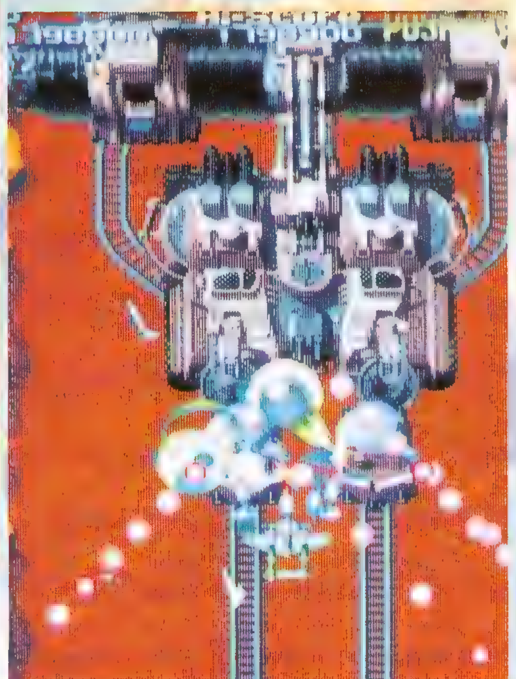
あの大回りするようなホーミングの軌道から、好き嫌いの意見が大きく分かれているモスキート。

じつは、ライトニングと震電のホーミングの攻撃力が6なのに対し、モスキートのそれは8の攻撃力をもっていることが判明した。マーカーミサイルを使った「重なり」が、他の機体よりも強いわけだ。

「まわりにモスキートプレイヤーが少ない」とお嘆きのアナタ。拡散ショットとホーミングの強さをネタに、同志を増やしてみては？



だが、モスキートは「8」の威力を誇る。1発でこの差は大きい。



使いやすいとされている、ライトニングのホーミグは、「6」の攻撃力。

迫りくる敵潜水艦群
4面
ここらへんから敵の攻撃も激しさを増してくるぞ。

担当：MVP

4面は今までの感じとはうって変わって寒い地方での潜水艦との戦闘だ。この面は知らないとかなり押されてしまうので、敵の性質を覚えてなるべく速攻で倒していくようにしよう。

優秀な敵兵器たち

まずは4面で鍵となる敵を3つ紹介しよう。これらはいずれも残しておくとやっかいなので、できるだけ早く倒すようにしよう。

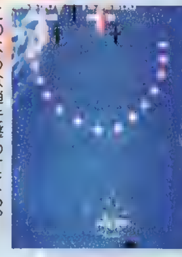
●トーチカ

本体のまわりに小さい砲台をつけており、その砲台からピンクの2連レーザーを撃ってくる。このレーザーは弾速は遅いが、自機を狙っていい角度で撃ってくるので、近付くと結構よけにくい。本体にマーカーミサイルを当てて速攻で倒していくようにしよう。


トーチカは中央をロックしよう。

●ロケット弾

画面上方から突然出現し、広範囲に弾をばらまいてそのまま下に突っ込んでくる。こいつは耐久力は低いが広範囲のばらまき弾がかなりやっかいな存在になる。

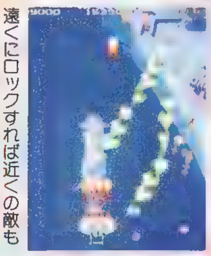

このような弾を撃ってくる。


こんなになってしまったらもうBOMBを使うしかない。

このばらまき弾のおかげで他の敵を撃ちにいくのが遅れ、結果的に画面上が弾ばかりになってしまいよけられずに死ぬ、というのがかなりありがちなパターンなので、できるだけ出現と同時に倒したい相手である。

●敵潜水艦

こいつは自分に向かって4発弾を撃ってくる。単体ならばそれほど問題はないが、2艦も3艦も一度に出現することが多いの注意したい。こういう場合の倒し方はずばり「マーカーミサイルを遠くにロックする」である。遠くにロックした場合、そのロックした場所までマーカーミサイルの弾がどんどん出ていくが、その途中の部分にも攻撃力があるので、敵を貫通する感じでダメージが入っていくのである。こうすると多くの堅い敵をいちいちロックしなくても、一度に何匹もの敵を倒せるので非常に重要である。ロックのしかたはその場その場で違うので、写真を参照してほしい。

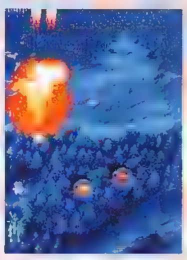

遠くにロックすれば近くの敵も一緒に壊せる。


こういうロックはダメ。

海に出るまで

海上に出るまでの攻撃はそれほど激しくない。中型機が何機か出現するので、マーカーミサイルを撃ち込んで速攻で倒していこう。

注意するのは森にいる砲台。こいつは突然弾を撃つことがあるので、近寄らずに遠くから破壊していこう。また、横から出てくる戦車も同じように突然弾を撃つことがあるので注意。


ここにモビちゃんが出現する。ただしレーザーでは無理。

この戦車が出てくるところの上の森がぽっかりとない場所に、モビちゃんが出現する。震電でレーザーを使っている場合はまず出現させられないので、震電の場合はこれは無視しよう。

いよいよ海上

まず緑の中型機が左にいるのでこいつをマーカーミサイルですぐに破壊する。

そうしたら右に行こう。ここにザコとロケット弾が出現するのだ。ここのロケット弾を無視すると、次に出現する潜水艦がやっかいになるのですぐに破壊しておこう。


このロケット弾を忘れずに。

さて潜水艦の登場だ。右から順に3匹出るので、順番にロックして確実に破壊しよう。

3匹始末すると次はヘリが右と左から出現する。こいつらは特に注意する必要はないのですぐに破壊しよう。

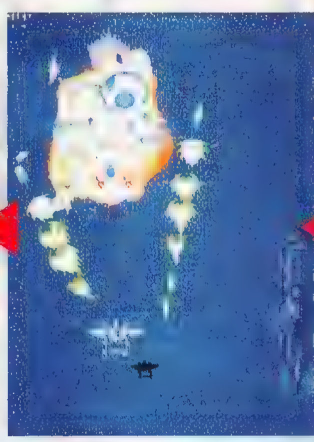
その後が重要。潜水艦のシルエットが左に3つ見えているはず。こいつらはまず中央と右が出現し、少し遅れて左が出現する。左の艦が出現する前に右にロケット弾が出てくるのである。

まず最初に中央の艦にマーカーミサイルをロックする。そして、右の艦に重なろう。そうすれば中央、右、ともに破壊できる。そしたら右に行き、ロケット弾を破壊する。すぐに左に戻り残りの一艦を破壊しよう。

この左の艦を破壊したら、次は右に再び3艦いる。こいつらの出現順はまず中央と左、次に右というふうに先ほどの3艦とは左右対称で出現する。同じように中央にロックして


まず中央にロックして、右の奴もろとも破壊する。


ロケット弾を撃ち殺し…、


左の奴を壊す。


すぐに右のほうに行き、中央の奴にロックして左の奴と一緒に破壊する。

左に重なり、次に右の艦を始末しよう。

前半の山場はここである。ここさえしのげば途中までは出現する敵をちゃんと一つ一つロックして倒せばOKだ。くれぐれもトーチカには近づかないように。

ボーナス勲章に惑わされるな

次の山場は氷の大陸である。ここはボーナスの勲章が左に出現するのだが、同時に右にトーチカが3個ありその上に壊せる弾を連射する戦車がいる。

点数を稼ぐ人以外はここは地道にトーチカを壊すのがいい。


勲章に惑わされるな。

そしてこの後左にすぐにロケット弾が出現する。順に左から右に向かって4発出現するので気をつけよう。もし撃ち落とせない場合は右のほうに逃げるのがいい。


左から右に向けてロケット弾が出現。


その後右から左に向けてロケット弾。

その後ザコとロケット弾の混合攻撃である。ここのロケット弾は先ほどとは逆に右から左に向けて出現するので、ロケット弾に合わせて動くこと。

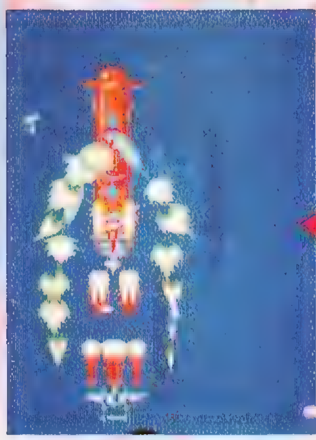
潜水艦×9

その次に出現するのが潜水艦×9である。ロケット弾2発が上から来るのでまずはそいつらに弾を撃たせないようにしよう。

潜水艦×9は写真の動きを参照してほしい。ロックする戦艦と自分の動きさえ覚えれば弾を撃たれずにすむはず。

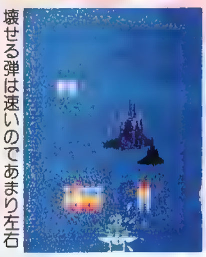

まず右上にロックして一番左の奴に重なる。すると最初の3匹は一網打尽。


次は左から2番目の奴にロックし右下の奴に重なる。


あとは1艦ずつ確実に仕留めよう。

中型機

黒いライバル機が出現するが、こいつは下のほうで弾をよけつつロックしていけばいい。下のほうまでくると、壊せる弾を撃ってくる。こいつらの弾速は速いので、あまり左右に動かずに撃とう。


壊せる弾は速いのであまり左右に動かないこと。

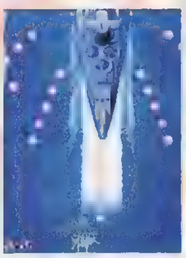
この後2匹潜水艦が出現した後いよいよ4面ボス「グランツ」の登場である。

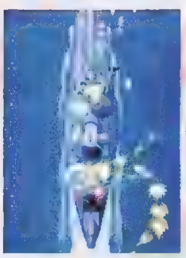
グランツ上面

4面ボスグランツは上と下の2面あり、上面の攻撃はそう激しくない。

まずロックをして奴の正面よりも少しずれた位置にいよう。正面は速い弾がくるので注意。

奴が下に動きはじめると、前方の3つの砲台から自機を狙った弾を出してくるので画面をいっぱいに使って大きくよけよう。


正面には速い弾がくるのでずれていよう。


あとは大きく動き回ればOK。中央のコアを壊せば、上面は終了だ。

ロックをちゃんとしながら撃ち込んでいれば意外とあっさり倒せる。あまり無理をせずに弾をちゃんとよけていればいい。

グランツ下面

中央にコアのようなものがあり、その前方に砲門がいくつかある。一番上の砲台はパターンのない弾を出してくるが、遅いので楽によけられるはず。

下方に位置している砲台の弾は正面でよけるのがいい。斜めに撃たせると非常によけにくくなる。また、この面はBOMBが3発出る面なので少しキツイと思ったら1発ぐらい使ってもいいだろう。


正面でよけよう。やばそうならBOMBで一掃する。

中央のコアからは勲章を出すパチンコ玉のようなものが出現する。実はこのパチンコ玉に向かって左右から壊せる弾が向かってくる。勲章は無視したほうがよい。


パチンコ玉はエサ。壊せる弾がこいつに向かってくるのが注意。

中央のコアの上には、これまたパターン性のない弾を撃つ砲台がある。なるべく速く壊しておかないと後でやっかいなことになるのできちんとロックしてすぐに倒そう。


こうなったらボム。ちゃんとロックしていればこういう事態にはならないはず。

最後は最後尾にある砲台とその前の砲台からの攻撃である。写真のような弾を出すので、左右に少し大きく動いてよけよう。右から左に移動する途中で中央にロックするのがコツである。もちろん左から右にいくときもロックしよう。

4面ボスはちゃんとマーカーミサイルをロックしていけばそんなに強くない。危なくなったらBOMBを使えばOK。

ちょっとハイスコア
100%を狙え
100%をとるといいことがたくさんあるぞ!!

担当：MVP

19XXには、敵をどれだけ破壊したかでパーセンテージが設定されている。これに応じて自分の階級が上がっていくのである。

100%ならば5階級昇進するが99%だと4階級になってしまう。階級がどのように影響するのかと言うと、まずは点数である。各面のボーナスはこの階級の分だけ倍率をかけて算出されるので階級は高いほどいい。

次に重要なのがEXTEND。階級が10（候補生）の時と25（上級大佐）にそれぞれなった時に1UPするのだ（設定で変更可能）。だからどんどん階級を上げていったほうがより早く1UPするのである。

このことによって点数を稼いでいない人にとっても100%をとることは重要だということがわかってもらえると思う。

さっそく1面で100%をとる

1面は敵が少なく攻撃法もヌルイので100%を狙ってみよう。注意するのは2つの場所だけだ。

まず1つ目は2回目のアイテムキャリアのあとの右と左から下に降りてくる各4匹計8匹の敵。こいつは自分から逃げるように移動するので、片方の出現位置で4匹破壊してからすぐにもう一方を倒しにいこう。自分の武器がワイドであれば一番下で動かずに破壊できる。モスキートは楽であろう。

2つ目はボスの左右の翼から出てくる小型の戦闘機。こいつらも撃墜率にかかわっているので注意しよう。



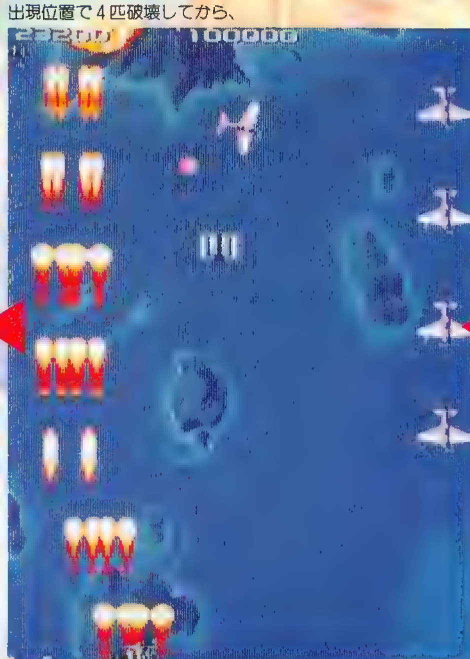
「イエーイ、5階級昇進だぜ」



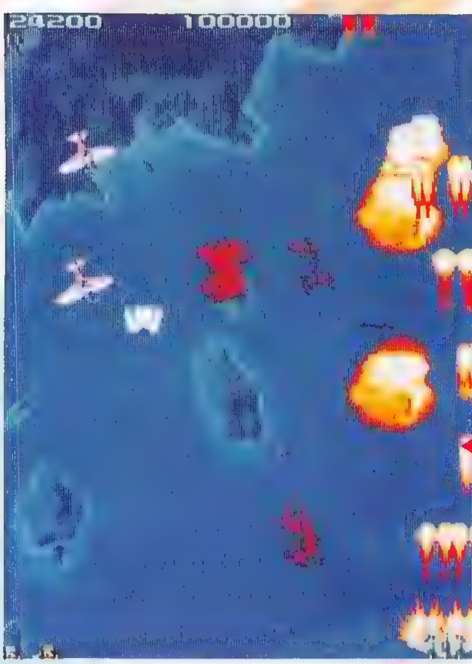
LV10（候補生）で1UP。



右と左の計8匹。こいつらは…、



出現位置で4匹破壊してから、



逆のほうに移動すればすべて撃てる。



4機分の攻略パターンを網羅

ゲーム天国 THE GAME PARADISE!

**プーペラ以外を使用するプレイヤーに朗報！
今回は他の4機種のノーマルモードパターンを公開だ。**

パワー最強、スピード最速 エクセリオン

プーペラと違う場所のみ攻略。1～2面のナスのつなぎは詳細に説明しているぞ。やってみよう。

本当の最強はエクセリオン【確信】

とりあえずショットが広がるということで、プーペラを使っている人も多いと思う。だが、最初にカーソルの合っているのはエクセリオン。こいつが主人公かつ、能力は高い。

まず、スピードが速いこと。そして、ショットの威力が高いことがあげられる。特に、ため撃ちは最強の威力を誇ると共に、上下に貫通するため非常に使い勝手がよい。

唯一の欠点は、近づいても威力がさほど変わらないことと、ショットが広がらないこと。オプションにモモコをつけてカバーしていこう。

各ステージの注意点

プーペラと比べて、かなりパターンが変わってくる場所を中心に簡単に説明していこう。ナスの取り方は、写真でくわしく説明しておいたので、そちらを参照してほしい。

まず、1面ボス。これはスタート直後にはりついていいのだが、相当連射が速くないと一気に倒せない。いったん、後ろへ下がってやりすごしてから倒すと安全。

2面は、ナスをつなぎたいならエクセリオンを2つオプションにつけよう。モモコだと、ホーミングして弾が当たり、下へカメが逃げていってしまう。

3面の中型ロボット3台は、ため撃ちで均等にダメージを与える。そして、左右の部下どれか1つ→中央の突っこんでくる敵→残りの部下というように倒すと、3つ倒すことができる。パターンを考えて、ナスをつなげるようにしてみよう。

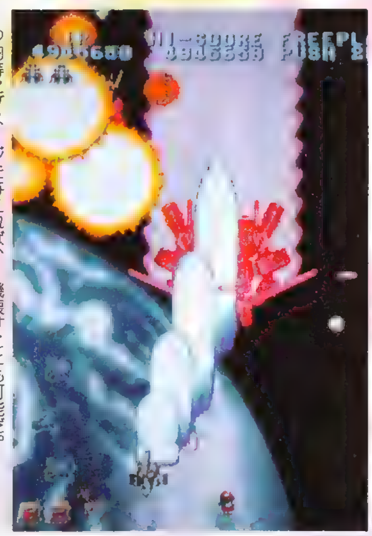
4面の中ボス、山田モビールは重なってタメ+撃ちこみでも、少し時間がかかってしまう。ちなみに、車がワンバウンドした直後に判定が出現するので、このタイミングでためを発射する。

グイーンという音と共に、レーザーが来るので、そのタイミングに合わせて下に降りよう。少しずつカーソルを下に誘導して撃ちこむ。これで倒せるはず。

その直後の戦闘機は、とにかく順番を覚えることが大切。初め左から3機、右から3機、左1、右1、中央1、少し間が開いて右から3左から3機出現する。

4面ボスは、連射がとても速く調整されていればゲロ吐き攻撃の前に倒せる。しかし、普通は無理なので、ボムを1つ使ってゲロ吐き攻撃をやりすごすのがいいだろう。

一応、画面の左端で文字を撃ち、撃ち返しをちょっとだけ動いてかわす方法でボンバ



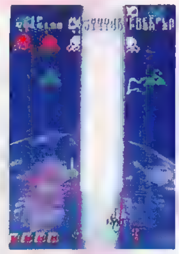
3つ均等にダメージを与えれば、3機壊すことも可能だ。



照準は中央から動いていくので少しずつ下に誘導しつつ撃つ。

ーを節約することができる。ただ、モモコをオプションにつけているとこぼれ弾がもれてくるので危険が高い。ボンバーが安全だ。

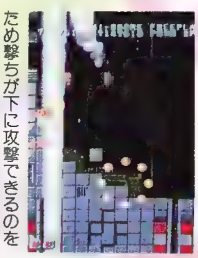
5面のザコ敵機地帯は、ため撃ちをひたすら使っていこう。右側に行って左側のザコ敵機を画面外に隠しつつため撃ちを繰り返していく。ため撃ち+ショットで、右側の敵機の4列を壊せばほぼ大丈夫だろう。


貫通するという利点が、この敵機には最大限に生かされる。

隕石地帯は、機体のスピードがプーペラより速いため、オリジナルパターンを作らなければいけない。ボンバーを使いまくると、隕石でナスが出まくるので、ボンバーを使いまくるのもいいだろう。

5面ボス戦は、スタート直後はプーペラと同じだが、ボスの顔が動き始めたらため始める。ボスが下に来たら、時計回りに回ってため撃ちを画面左上で当てる。そうしてもう一回ためて、回りこんで下からため撃ち2回目を当てよう。回りこんでいる最中はショットを当てられないので、ためておくのが効率がいい。

こうすれば、連射がある程度速ければ「よけられるかな」をよける前に倒せるだろう。


ため撃ちが下に攻撃できるのを利用しよう。

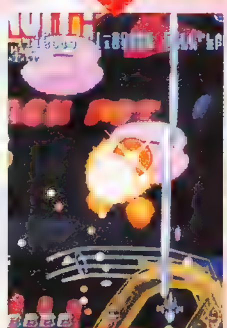
6面は基本的にプーペラと同様だが、ため撃ちが強いので有効に使っていこう。また、ため撃ちは下にもダメージを与えられるため、画面外に逃げた反射板が撃ち返すことがある。画面外の下から撃ち返されてやられないように注意しよう。

（石井ぜんじ）


バンパーが出てくる前に、画面の左上にはりついてパワーUP。ボンバーをまず回収。

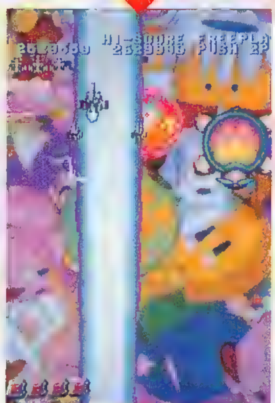

時計回りに動きつつ、ノーマルショットで中央のバンパーにできるだけ撃ちこむ。左のバンパーにはできるだけ撃ちこまない。

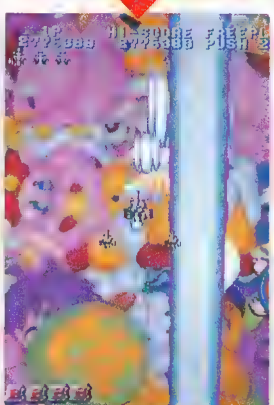

バンパーの弾をいったん画面の左側でかわしてから、ため撃ちを左、中央のバンパー2つに当たるようにする。

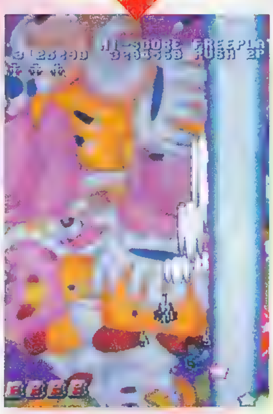

最初に撃ちこんだ中央のバンパーが動いて右下に来ている。まずこのバンパーをショットで破壊。ため始める。


ためが完了し次第、中央のバンパーを撃つ。そうしたら撃ち止めて、小ナスを回収。小ナスを5つ回収したところで、上のアカナスを撃ってジャレコナスにする。

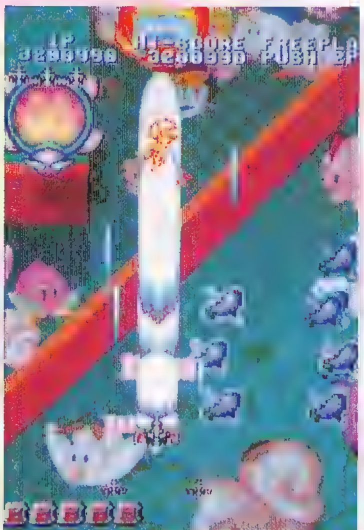

小ガメの小ナスを2つ残しておき、左側のカメをノーマルショットで撃つ。


小ナスを取りつつ、上に回りこんでため撃ちでカメを倒す。倒したらナスが途切れないよう、残りの小ナスをすぐ取ってつないでいく。

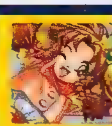

ジャレコナスを取りつつ、すぐために入る。ためが完了し次第、横か上に回りこみ、ため撃ちで3匹目のカメを壊し、ジャレコナスにする。


4匹目も同様。右下から出てくる飛行機は本体に当たり判定がないので、強引に重なってジャレコナスを取る。


カメを普通に撃ってしまい、小ナスを6×2個ばらまいておく。誘導弾を出すザコも2機倒す。


タコを撃ちつつ、小ナスをつなげながら取る。そのまま上のカメを撃てばジャレコナスになる。


最後の左の1～2匹は、上に回りこんでため撃ちで壊す。これで4匹連続ジャレコナスになった。



モモコにおまかせ!

モモコ

こんなゲーム、わたしにかかればよゆーでクリアよね♡(モモコさん談)

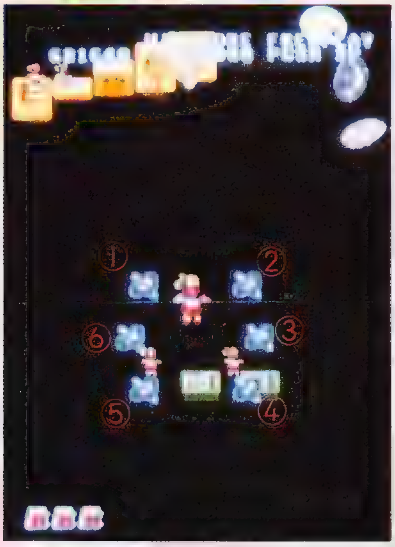
担当：KMT

攻略に入る前に1つだけ注意がある。それは、モモコ5態を見んがために、ボムを乱発しないことだ!って、そんな人は、いないよね!?
それでは、さっそくいってみよー!

ステージ1、2 ナスのつなぎかた

●1面中ボス後

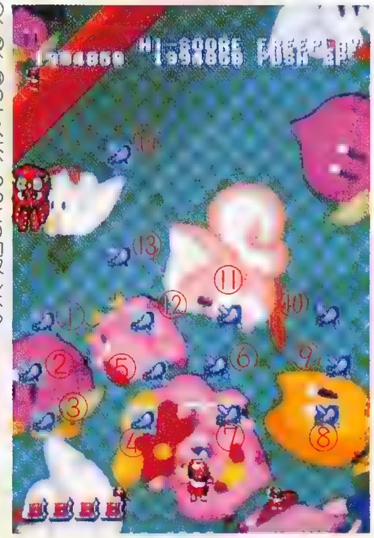
中ボスの出したナスは、その後に出てくる板が見えはじめたら、写真の順番でとる。④のナスを取ったらタメを解放し、⑤のナスをとる。⑤のナスの得点表示が消えそうになったら⑥のナスをとり、残った板を一気に壊そう。



ナスを取る前にタメておく。左上からくるザコに、注意!

●2面グラサンカメ×2後

まず、カメ×2の前のザコは、3匹撃ったら撃つのをやめる。カメが画面内に入りきったら、左、右の順番で壊そう。その後のホーミングザコを速攻で破壊し、写真の順にナスを回収。⑦のナスをとったらタメを開放し、前方のカメ×2匹を破壊、そして左上のカメ2匹も破壊しよう!



⑪、⑫、⑬のナスは、ゆっくり回収しよう!

ステージ3

●中型機ラッシュ

中型機が横に3匹並んでるところには、真ん中の奴から破壊すれば楽になるぞ。

●3面中ボスとその後

張りついて撃ち、レーザーの時は下にさがろう。その後再び張りついて撃てば、倒せる。もしビットを出されたら

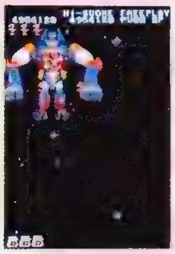


ボスの正面、画面下にいればレーザーは、当たらない。

モモコさんのアップを観賞しよう(要は、ボムを使うってことね)。
その後の正面からくるザコをある程度撃ったら、タメ始め、中型機の出現に合わせて開放しよう。あとは、中型機の動きに合わせて撃つ。

●3面ボス

ここでは、ノーボムパターンを紹介しよう。
問題なのは、ボスが曲がってくる弾を撃ってきた時で、これは、ある程度下で待ち、一気に上へ抜けて、そのままボスに重なろう。あとは、ボスの動きに合わせて、レバーを、コンコンと入れていく。



この位置に重なる。ボスは、まず左に動く。

注意が必要なのは、ボスがきりかえす時で、このタイミングは、しっかり覚えよう。ボスは、左→右→左の順に動くぞ!ちなみに、ボスに重なっていると弾を撃たれないのでご安心を。

ステージ4

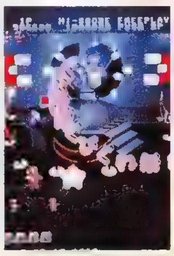
この面自体は、敵の出現場所を覚え、出現即破壊を実行すれば問題ないだろう。

●4面ボス

モモコは、ホーミング弾があるので、かなり危険!安全に行くなら、ゲロ弾には、ボムを使おう。



左にきたゲロをしばらくこの位置で撃ち、左にぬける。



再びゲロが左にきたら同じことをする。確実にいくならボム。

ステージ5

●エクセリオンザコ地帯

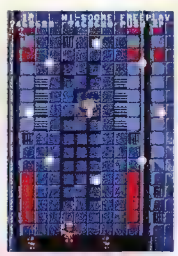
後半のザコは、張りついて速攻だ。だが、ショット幅がないので、ザコの出すミサイルには、注意すること。

●ザコ敵機地帯

ここは、ザコ敵機が降ってきたら、画面右でタメ+ショットで端2列を壊す。次に画面の右で、ザコ敵機の撃ってくる弾を、左→右と動いてかわす。

●5面ボス

まず、タメ開放。あとは、効率よくショットとモモコ(オプション)の弾を当てていけば、超ばらまき弾は、さける必要がないぞ!



ボスの撃つ炸裂弾は、撃つ方向が決まっているぞ!

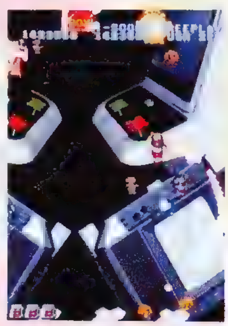
ステージ6

●6面スタート

後からくる鳥の弾は、上下移動だけでかわす。最初は、上から下、次は、下から上によける。よける時は、画面中央にいること。

●ハチの巣(?)地帯

ハチの巣は、自機の弾が当たると、弾を撃ってくるのでショットを撃たずにやりすごす。



ここでショットを撃ってもチビモモコの弾が当たるので注意。

●ラスボス

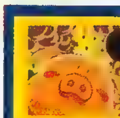
こいつは、やり方を知っていれば、単なるボーナスキャラ。詳しくは、写真を見てくれ!
ちなみに、こいつは、ナス+全方向弾を7回はいたあと自爆する。稼ぎたい人は、ねばろう!



まず、ここに重なる。



次にここに重なる。白い弾は、下にかわす。



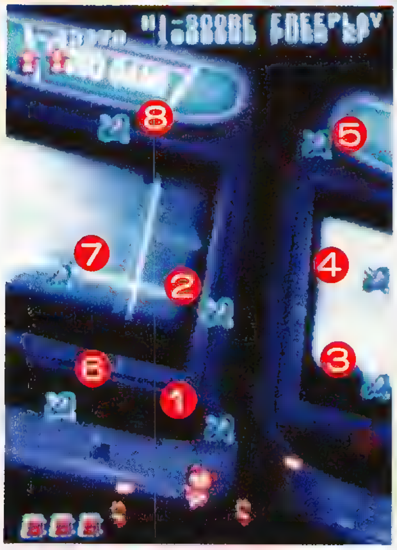
使いづらいが実は強いぞ!
ぴぐ
このキャラは、しゃべらないので静かだ。他のキャラをやっている人は違和感を感じるかも!?
担当：KMT

ぴぐは、画面中に弾が3発しか出ないので、使いにくいが、それをうまくカバーできれば、結構いけるぞ!

ステージ1、2

初期段階のショットは、非常に弱いので、ザコの体当りなどには、注意が必要だ。1、2面は特に問題がないと思うのでナスのつなげ方を紹介しよう。ちなみにオプションは、全面モモコでOKだぞ!

●1面中ボス前の板
ここは、板の前のテーブル筐体ザコの出すナスを写真の順にとり、⑤のナスをとったらショットを撃って板を壊していく。小ナスを回収したら素早くジャレコナスをとりにいき、ゆっくり回収しつつ、その後に出てくる板を破壊する。


⑧のナスをとったら、ジャレコナスを回収しにいこう。

●ピンボールのバンパー
ここは、右のバンパーを速攻で倒し、バンパーの出したナスをゆっくり回収しつつ、自分の正面に移動してきたバンパーを破壊する。あとは、もう1度、同じことをやればOK。


多少、危険な方法だが、慣れれば安定するぞ!

●2面グラサンカメ地帯
基本的にショットは、カメの左端に当てていく。まず1発だけショットを当て、カメを突進させて、ひきつけて倒す。この後、ナスを回収しながら同じことを繰り返していく。


爆風を他のカメに当てないようにするのがポイントだ!

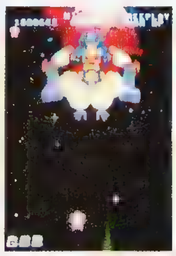
ステージ3

●中型機ラッシュ
ここは、出現位置を覚えて素早く対応する。無駄弾は、撃たないように。

●ロボット3匹
左右どちらかのザコロボを素早く壊せば楽になるぞ。

●3面中ボス
まず、正面で撃ちレーザーを撃つ時は、下にさがる。速攻で壊せるぞ。

●3面ボス
まず重なって撃ち、ムテキンダービームを下がってかわす。曲がる弾を一気に上にかけぬけて、ボムを使う。その後、下に下がり、ボスの弾を少しかわせば倒せるだろう。


この弾は、しっかりショットを当てていく。

ステージ4

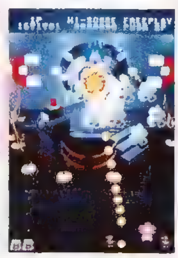
この面は、ぴぐにとって、もっともツライ面だろう。敵の出現位置を覚え、出現即破壊を心がけよう。

●緑色の車ラッシュ
ここは、最初に画面下でいかにねばるかが勝負。画面下でねばったら、画面左はしを上に抜けていこう。ねばれなかった場合は、ボムを使う。

●3WAY戦闘機×5
最初の1匹は、画面左に出るので、ショットを2発撃って、素早く倒そう。あとは、2匹ずつ右、中央と出てくるので右のほうにショットを当て、中央の奴は爆風に巻き込んで倒してしまおう。

●R-180×2
R-180を撃ってくる最中に戦闘機が3匹くるので、撃ちもらさないように…。撃ちもらしたら、すなおにボムを使おう。

●4面ボス
ゲロ攻撃以外は、問題がないだろう。ゲロのよけ方は、写真を参考にしてくれ。


ゲロの動きに合わせて撃つ。ゲロが左に行くまで撃とう。


また右にもどってきたらさっきと同じことをする。

ステージ5

●エクセリオンザコ地帯
出現位置を覚え速攻で破壊していこう。弾をバラまかれたら即ボムだ!

●ザコ敵機地帯
ここは、ザコ敵機をガンガン破壊できるので楽だ。右の3列ぐらいを壊して、弾よけに専念しよう。

●ブロック地帯
ここも楽。ブロックを壊すのは当然ながら、エクセリオンザコが出たら、そちらを優先して撃ちにいく。

●5面ボス


この位置でかまえて、弾をよけつつ、ショットを当てる。

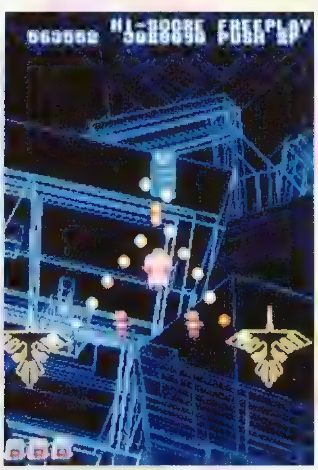
まず、画面一番下より1キャラ分、ボスより半キャラずらした場所にかまえる。ボスから3WAY弾がとんできたら、ボスにショットが当たるようによける。あとは、モモコの弾と自機のショットを効率よく当てれば、超ばらまき弾の前に倒せるぞ!

ステージ6

●6面しょっぱな
まず、時計の針のような敵を正面で撃って壊す。次に下から鳥が弾を撃ってくるので下にさがってよける。もう1度弾を撃ってくるので今度は上によける。その後、右の鳥を撃ちに行き破壊したら、左の鳥を壊す。

●トゲザコ地帯
右の2匹を速攻で破壊したら、左に行ってボムを使い、残りの2匹を倒そう。

●ラスボス
重なって…。以上。


まず、この弾を下に移動してよける。


次に、この弾を上に移動してよける。この後に撃ちにいく。



ヤマ場は5面だ！
Z-DYNE MK-Ⅱ

全面を通して苦戦をしいられる。しかし、活路はあるぞ！

担当：KMT

Z-DYNEはホーミングレーザーは便利なのだが、威力がないため、堅い敵を速攻で倒せないのでかなり苦戦する。しかし、しっかりとパターン化すればちゃんと終わらせることはできるぞ！

では、攻略を始めるとしよう。

ステージ1

1面は、Z-DYNEを苦しめるところはないだろう。ピンボールのバンパーは、レーザーをロックしたら画面の左右に逃げて撃ちこもう。

ボスは、最初に張りついて撃ち、ボスの腕の回転が止まったら、ボスと中心の軸をずらして下がり、2回目の突進は、画面の左右に誘導してよけよう。その後、ボス本体の弾をよけたら、また張りつきにいって攻撃すれば、倒せるだろう。



この位置から下がる。ボスの腕の動きもよく見よう。

ステージ2

このステージに出てくるカメさんは、かなり堅いので苦戦をしいられる。特にグラサンをしている奴には、要注意だ。このカメが4匹でてくる場所では、1匹ずつ倒そうと思っても、サブのレーザーが当たって次々と突進してくるので、無理に倒そうとせず、やりすごしてしまおう。

ボスは、特に問題ないと思うが、ボスの弱点にタメ撃ちを使う時は、弱点から離れないと全然弾が当たらないので注意が必要だ。

ステージ3

中型機のラッシュは、出現位置を覚えて、メインレーザをロックしよう。弾は撃たれるが落ちついてよける。

ロボ3匹は、タメ撃ちを左のザコの近くで使い、レーザをロックしてすぐ倒そう。あとは、真ん中のヤツの体当たりに注意して倒そう。

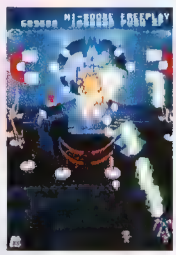
中ボスには、まずタメを使い、レーザーをロックしたら写真の位置で撃ちこもう。ビットが出てきた時にボムを使えば倒せるだろう。ちなみにオプションは、この面に限ったことではないかもしれないがモモコにしよう。この後の中型機とザコラッシュは、最初のザコをある程度撃ったらタメ撃ち始め、中型機が出たらタメ開放。あとは、逃げながらレーザーを中型機にロックして撃つ。

ボスは、安全にいくなら曲がってくる弾を一気に上へ抜け、ボムを使ってボスの弾を消す。その後ボスの残った弾を下へさがってかわす。これを2度繰り返す。



ビットがくる前に下に下がっておこう。

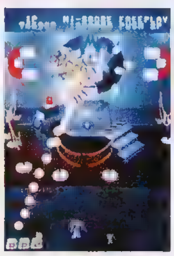
ボスは、長期戦になる。ゲロ攻撃のかわし方は、写真のほうを見てくれ。



まず、この位置で撃ち、左に動いていく。



ゲロ弾が右に行き始めたら、撃つのをやめる。



またもどってきたら、撃ちながら下によける。

ステージ4

車は、重なって壊していこう。車の出したナスをとってると破壊が遅れるので無視する。

中ボスは、重なって撃ち、ふり向いたら、レーザーは横にちょっとずつ動いてかわし、白い弾に意識を集中してよけよう。

R-180×2は、左を壊したら、右を撃ち、おいつめられたらボムを使おう。

ステージ5

しょっぱなからツライ。エクセリオンザコにばらまき弾を撃たれたらボムを使う。

ザコ敵機地帯もかなりツライ。ザコ敵機をほとんど壊せないので、弾よけがきつい。常にボムをとっさに使えるようにしておこう。

隕石地帯は、1月30日／2月15日合併号のプーペラの攻略記事を参考にしてくれ。安全にいくのならボムを2発ぐらい使うといいだろう。

ボスは、逃げ中心で戦えばいいだろう。基本的な弾よけは、プーペラと同じで大丈夫だぞ。



ブロック地帯では、エクセリオンザコを優先して倒す。

ステージ6

最初の時計の針のような奴に正面で撃ち、下からくる鳥（？）が弾を撃ってきたら、下にさがってよけ、ボムを使って鳥を倒そう。その後の時計の針が横に並んでいるところは、弾の死角に入ってやりすごそう。

レーザーを撃つザコの弾は左から右に動いてかわし、そのまま画面右端でレーザーをかわそう。その後のトゲを飛ばしてくる奴は、右の2つを壊したあと左にいきボムを使いつつ破壊しよう。ボムの無敵時間がきれた後に、トゲをくらわないように注意。

ラスボスは、重なってしまえば、問題はないだろう。



ボム使用後のトゲに注意。油断してるとやられるぞ。

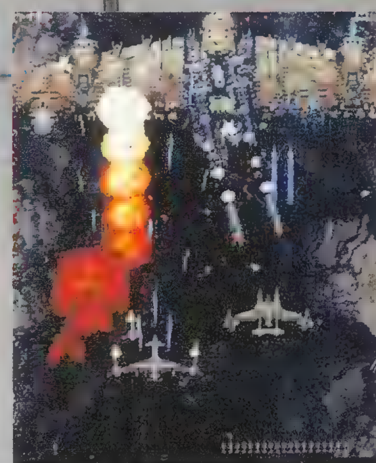
押される前に撃つべし

BATTLE GAREGGA



今回はショットやボンバーなど自機の性能をよくみてみるぞ。

担当：MVP　※画面は全て開発中のもの



Aは親切設計

ショットはAボタンで出せるが、押しっ放しでよい。一度、Aボタンを連射してある程度の弾の出になったら、そこで押しっ放しにするとその前の連射速度のままずっと弾を出してくれるのである。

今では連射装置をお店のほうですぐつけてくれるのではあるが、まだまだない店もたくさんあるので、このシステムは非常にありがたいものである。

それではいよいよ今回のメインである機体の説明に入ろう。

まずは基本操作のおさらいから入ろう。

Cボタンを忘れがち

●A=ショット
●B=スペシャルウエポン
●C=フォーメーションチェンジ

となっている。

A、Bはシューティングゲームではもう定番のボタンであるが、Cボタンというのはあまりなじみがないだろう。Cボタンによるフォーメーションチェンジは後述するが非常に重要なのでいつでもすぐに指が反応できるようになろう。

どれにしようかな?

バトルガレッガでは4種類の機体が選べるのはもう知っているかな。

4種類の中からどれを選ぶかはその人の好みだけど、機体の性能をよく知らないとやっぱりゲームは楽しめない。そこで今回は各機体の性能をじっくり見ていこうと思う。



戦闘攻撃機「シルバーソード」

シルバーソードは機動性、攻撃力ともにバランスのとれた機体で、初めてやる人はだいたいこの機体を選ぶだろう。

この機体のスペシャルウエポンは「スーパーナパーム」と呼ばれ、レバー逆方向に爆風が広がるものである。見た目が派手でしかも強いのであるが、くれぐれもレバーを入れる方向を間違わないように。ニュートラルの時は前方に出るので、常にニュートラルで使ってもいいだろう。



陸上戦闘迎撃機「グラスホッパー」

対陸上兵器戦用に作られた機体だが勿論空中戦もできる。ショットは前方集中という感じで前方には強い。左右の敵はオプションにまかせるのがよさそうである。

スペシャルウエポンは「ストロングバルカン」と呼ばれ、前方に無数の弾丸を撃ちまくるものである。見た目の派手さはないが、堅い敵などに非常に有効そうな機体である。

軽艦上戦闘機「フライングバロン」

攻撃力は若干低めだが、機動性に優れている。ザコ相手に強そうである。

こいつもショットは前方集中なので、左右に大きく動き回るのが重要そうだ。

スペシャルウエポンは「ホーミングミサイル」で、自動追尾で敵を追い詰めるものである。ホーミングミサイルの弾数がすさまじく多く見た目で「スペシャルウエポン使ってるぜ」とよくわかる。



艦上雷撃機「ワイルドスネイル」

攻撃力は抜群であるが機動力にやや難がある。

こいつの特徴はショットにある。ショットが貫通するのである。他機でもパワーアップすると貫通できるが、こいつを使う人はこの貫通性能をうまく使うのが重要である。

スペシャルウエポンは「サーチファイヤー」で、その名のとおり自動的に敵を狙う火炎放射をする。



スペシャルウエポンの重要性

スペシャルウエポンは非常に強い。理由は、

- ●使った瞬間に無敵になる。
- ●弾を消してくれる。
- ●ウェポンアイテム1個から使用できる。

の3つがある。

使った瞬間に一瞬だけ無敵時間があり、その後にスペシャルウエポンの攻撃で弾を消せるのだ。

普通使う場合は「危ない」と思う少し前に使うのがよい。使った瞬間には弾は消せないので、少し前に使って弾を消したほうが安全である。

ウエポンアイテムはかなりの数が出るので、スペシャルウエポンを溜めるのはそれほど難しくないだろう。

そのウエポンアイテム1個でスペシャルウエポンが使えるのである。これは重要な攻略法になるはずである。

フォーメーションを使いこなせ!!

Cボタンを押すと、オプションのフォーメーションが変えられる。これはもちろんオプションアイテムを取っていなければ使えないのであるが、すぐに出てくるのでこのオプションのフォーメーションは熟知しておこう。

- ●前方拡散型
- ●後方攻撃型
- ●前方集中型
- ●全方位攻撃型
- ●自機トレース型

の5つである。

通常の面では前方拡散型と全方位攻撃型を使うといいだろう。少しでも堅い敵が出現したらボタンをポンポンと押してすぐに前方集中に変えて攻撃できるように練習しよう。

自機トレース型というのは自機の動きにオプションがついてくるもので、うまく使えばボス戦で役に立つ。出現パターンがわかっていれば、そこにオプションを置いておいて大ダメージを与えることができる。

後方攻撃型は特定の場所でしか使い道がないが、これも使いようによっては展開が楽になるはずだ。

このようにいろいろなフォーメーションがあり、いろいろ使えばゲームが楽になるのはまちがいない。オプションの攻撃力は高めなので、フォーメーションで生きるか死ぬかが分かれるといっても過言ではないだろう。

また前述の5つ以外にも隠れたフォーメーションが存在するので、それを探してみるのもおもしろい。



前方拡散型。



前方集中型。



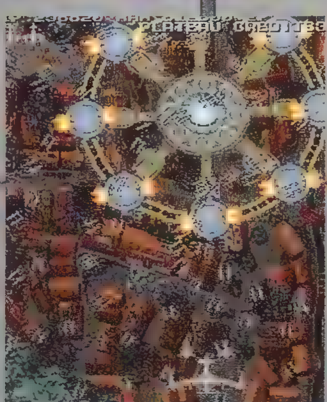
後方攻撃型。



全方位攻撃型。自機を中心にまわりながら撃つ。



自機トレース型。レバーと逆方向に撃つ。



このヨケこそシューティングのおもしろさだ。



謎の軍事組織「ラグナロック」を倒せ!!

SKULL FANG スカルファング

おすすめの機体は「SIF」、スピードの遅さはアイテムでカバーできるぞ!!

担当：KMT

今回は、ストーリーの紹介と今まで紹介してきた部分で変更された所があるので、そこらへんを説明していこう。

ストーリー紹介

西暦2001年にオセアニア大陸で勃発した「第2次ラグナロック戦役」後も謎の軍事組織「ラグナロック」と統合軍の戦いは続いていた。そんな中で、統合軍は優勢に戦闘を展開していたのだが、西暦2008年、太平洋沿岸の大都市が「ラグナロック」のものと思われる、たった1機の大型戦闘機の奇襲攻撃によって数分のうちに焦土と化してしまった。そしてこの時から〝ラグナロック〟の攻撃は、再び開始された。

機動要塞艦「轟牙」を母艦とする骸牙小隊に与えられた目的は『敵機動部隊を最終防衛ライン到達前に撃破することのみ!!』だ!



機動要塞艦「轟牙」に帰艦する自機と「轟牙」の乗組員。

続報「CHASE MODE」

前回は、スクロールモードを2種類から選べることを説明したのだが、今回は「CHASE MODE」について詳しく説明しよう。

●シフトチェンジについて

シフトは、通常5速まで用意されていて、スロットルボタンを押すことによって変えることができ、シフトチェンジをすることによってスクロールのスピードを調整する。

ボス戦では、シフトの調整が重要でボスが前を飛んでいるならシフトを上げ、後ろを飛んでいるならシフトを下げなくてはならない。これらの動作を正確に行わないと、すぐタイムがなくなってしまうぞ!



画面外のボスはスカイアイズの映像により確認できる。

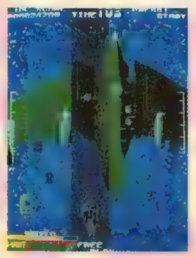
●6速について

さきほど、シフトは通常5速までと言ったのは、ある方法によって6速まで上げることが可能で、その方法とは、「オーバーブースト」状態にする。

これは、スロットルボタンを連打してシフトを上げることによって一時的に6速にする方法で、いつでも行うことができる。

●S-ユニットを装備する

S-ユニットと合体中は、いつでも6速にすることができ、6速の状態をずっと維持し続けることができる。またこの状態を維持し続けると、S-ユニットはH-ユニットとなり、一時的に強力な攻撃ができるようになる。



6速で飛行中のシフ。「グラヴィティガン」で1ボスを攻撃している。

●H-ユニットについて

H-ユニットについては、前のところで紹介したので、ここでは機体ごとの攻撃方法を説明しよう。

シルフⅡ…「R-クラッシャー」

敵に当たると360度に拡散するレーザーで攻撃する。

メガヴァルキュリア…「フォトントゥピード」

ホーミングレーザーで攻撃。威力はあるが、ホーミング性能はあまりよくない。

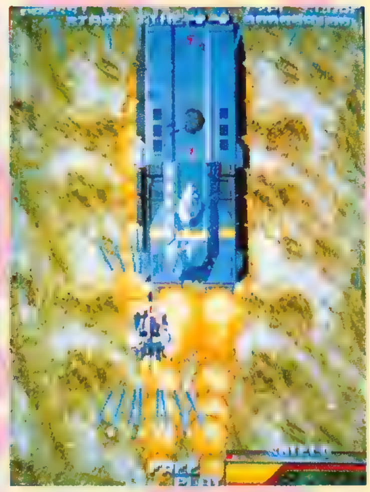


シルフⅡのH-ユニット「R-クラッシャー」。



メガヴァルキュリアの「フォトントゥピード」。威力はある。

震えるレバーわななくボタン! ガード不能の超攻略



セイレーン-EXの「シャワーレーザー」。画面中をカバー。



こちらは、シフの「G-トラップ」。射程は短い。

セイレーンEX…「シャワーレーザー」
　自機の前後にワイドレーザーを撃つ。かなり強力で扱いやすい。
シフ…「G-トラップ」
　前方に重力弾（?）を撃ち一定距離で着弾して広範囲を攻撃。
　今のところタイムがゼロになってもゲームオーバーにならないのだが、ステージクリア後にタイムボーナスが入るので、できるだけ早くクリアすることを心がけよう！
　ちなみに、「AUTO MODE」では、H-ユニットは存在しないぞ。

特殊機動を有効に使おう!

特殊機動とは、ファイタータイプのパイロットが使うことができる「バックスラスト」などのテクニックのことで、今回はそれらの使い方などを考えてみよう！

●バックスラストとサイドスラスト
　当然だれもが考えつくのが真横の敵や後ろの敵を撃つ時だろう。しかし、バックスラスト、サイドスラストは使用中にもう一度バレルロールボタンを押すと途中でやめることができ、ゲージの消費が半分ですむ。しかも、使用中は無敵なので、少しだけ無敵になりたい時にバレルロールの代用として使っていこう。

●急制動
　急制動は宙返り（?）をして敵の攻撃を回避するテクニックで、チャージを半分しか使わない。コマンドが⬇⬇+ボタンと簡単なので、バックスラストなどのコマンドを入れる余裕のない時に緊急回避用として使おう。



ちょっとわかりづらいが急制動中の自機。ボスの右翼の後ろにいる。

●ハイ・イオンシールド
　無敵時間がすごく短いので使い方が難しい。一応、使用中に体当たりで大ダメージを与えることができるので、ボスを速攻で倒したい時や、ボスをあと少しで倒せる時に使うぐらいだろうか…。

●バレルロール
　完全な緊急回避用。本当にどうしようもない時以外は、スラストや急制動を使っていこう。考えなしに使うと、ゲージをすべて使ってしまうのでいざという時に困るぞ！
　ゲージは回復するまで、それなりに時間がかかるので、無意味に使うのはやめよう。
　それから、ボンバーのほうは各機体とも使った瞬間からボンバーの効果がきれるまで無敵なので、緊急回避にはもちろん、ボスなどに重なって撃ちこむのに使える。

緊急回避インジケーターの見方

　まず、どれでもいいから、画面写真を見てほしい。画面下にゲージがあるのが確認できると思う。これが緊急回避インジケーターと呼ばれるものだ。
　それでは、各ゲージについて説明しよう。

●シールドメーター
　これは、一番上の細い黄色のゲージで、自機の残りシールド量を表している。ゼロになるとゲームオーバーになる。ライフアイテムを取ることにより多少回復する。ステージをクリアすれば、回復するぞ！

●チャージメーター
　これは、左にある太いゲージで、普段は青、S-ユニット装備中は緑、H-ユニットの時は黄色になる。
　このゲージは、ボムや特殊機動を行う時に必要で、消費したチャージは、時間で回復する。

●シフトインジケーター
　数字が入ってるゲージがこれで、現在、何速で飛んでいるのかが確認できる。「AUTO MODE」を選んだときは、「NO USE」の表示がでる。

●エンジンパワーインジケーター



「AUTO MODE」の時は「NO USE」の表示が。

　最後に残った赤いゲージがエンジンパワーインジケーターと呼ばれるもので、このゲージは、おそらくゲージ自体に影響はなく、ただエンジンの出力状況を表示するものと思われる。何か詳しいことがわかりしだい後で報告しよう。

S-ユニットについて

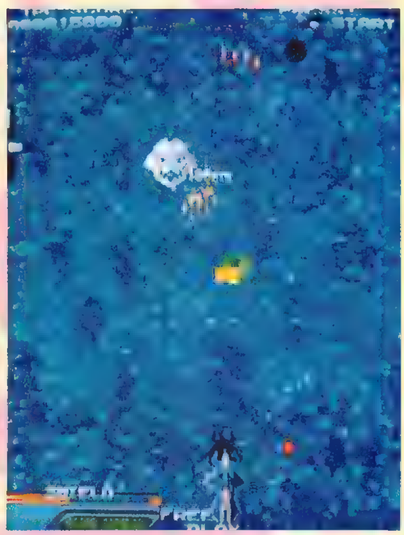
　S-ユニット装備中は、強力な攻撃ができるかわりに、ボムor特殊機動が使えないので注意しよう。はずすときは、Cボタン（バレルロールボタン）を押す。
　また、「CHASE MODE」のところでも触れたのだが、装備中は、6速までシフトを入れられる（「CHASE MODE」時のみ）。
　それでは、各機体の攻撃方法を紹介しよう。

●シルフⅡ「V-スラッシャー」
　自機の移動方向に合わせて撃つ方向が変わる2WAYショット。ザコ戦に便利。ボスには、あまり有利ではない。

●メガヴァルキュリア「ブレイザー」
　自機の前方に敵を貫通するショットを2本撃つ。堅い敵に有効。

●セイレーンEX「フェザーダーツ」
　自機の前後に敵に当たると角度を変えて飛ぶ弾を撃つ。シルフⅡ同様、ザコ戦は、楽だが、ボスには、あまり向かない。

●シフ「グラヴィティガン」
　前回紹介した攻撃方法から変更されて、自機の縦のライン上を、重力波（?）で攻撃する。この重力波は強力で、ザコ敵など触れただけで倒せる。少し扱いづらいが、慣れれば頼もしい武器になるだろう。



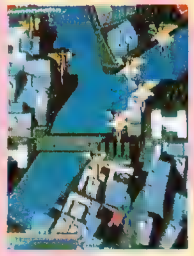
ボーナスキャラ。撃つと点が入る。ガンガン撃ちこもう。

メインショットはなににする!?

　メインショットは、4種類（バルカン、クラスター、ミサイル、レーザー）あるわけだが、基本的にザコ戦ではバルカン、ボスには、レーザーで戦うといいだろう。
　クラスターは、密着して、すべての弾を当てられれば、超強力。しかし、的が小さく近づけない敵には、苦戦する。
　ミサイルは、ザコの多い場所では、押されてしまう。それ以外の所では、けっこう使える。でも、ボス戦には、向かないだろう。
　ちなみに、レーザーは、連射できるのだが、威力が低下するので注意しよう。

ステージ紹介

●1面
　都市上空から海上空での戦闘。ステージの終わりでは、重爆撃機「MOTH」との戦いが待っている。



都市上空での戦闘。



襲いかかる敵の編隊。やられるまえにやれ！

●2面
山岳での戦いがメインとなるステージ。背景の美しさに見とれて攻撃をくらわないようにしよう。ボスは重ホバークラフト「モヴィディックⅡ」。

●3面
田園地帯上空での戦い。この面では、ステージ中に浮遊機雷があるので、当たらないように注意しよう。ボスは、「EB-Ⅱ」。

●4面
この面で印象的なのは、押しよせる浮遊機雷だろう。素早く隙間を見つけよう。この面のボスである「Sフルングニル」は、2つの形態と多彩な攻撃方法でプレイヤーを苦しめてくる。



断末魔にあえぎながらも応戦する「EB-Ⅱ」。



「フェザーダーツ」で応戦するセイレーンEX。



「モヴィディックⅡ」を破壊。「轟牙」に帰艦する！

●5面
さすがにこの面からは、敵の数も多く、攻撃も厳しいので、へたするとすぐにやられてしまうだろう。この面のボスは2匹いて、初めは「EB-Ⅱアサルト」の運んでくる「キラーホエール」と戦い、そのあとで「EB-Ⅱアサルト」と戦う。3ボスの改良版だけあって手強いぞー



おしよせる機雷。「V-スラッシャー」で道をきりひらけ！



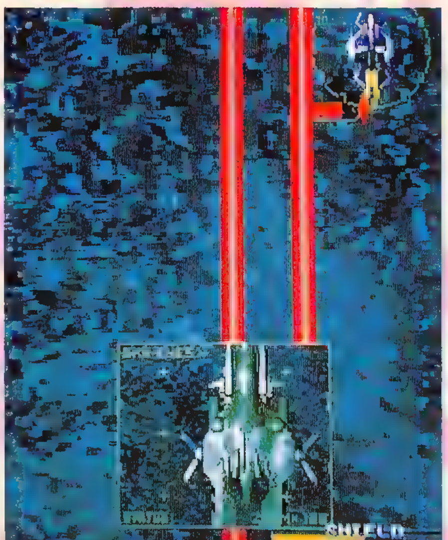
「Sフルングニル」の電撃が、シルフⅡを襲う。



こいつこそ、大都市を壊滅させた張本人なのだ！



まず、この「キラーホエール」と戦う。



「EB-Ⅱアサルト」による後方からのレーザー攻撃。

次回はちゃんと攻略をやるぞ！

ストーリーの紹介が、ずいぶん遅くなってしまったが、このシリーズのファンにとっては、一番気になるところが解消されたのではないだろうか？ 敵のボスなどに懐かしい名前がついているので、シリーズのファンは、もうやるしかないといった感じだろう（当然、そうでない人たちにもやってほしい）。

今回も紹介だけで攻略ができなかったが、次回はちゃんとやるぞーそれでは、また次回で。



テトラランさんは知的生命体。外の様子が気になる今日このごろなのです。

担当：GED

2周目では懐かしいBGMが!

すでにクリアしたプレイヤーなら気付いたと思うが、2周目になるとBGMが変わる面が存在するのだ。

1、4、5面がそれにあたり、それぞれ、

●1面
アーケード版沙羅曼蛇の1面のBGMアレンジ。

●4面
MSX版沙羅曼蛇のヴェノム艦ステージのBGMアレンジ。

●5面
アーケード版沙羅曼蛇の3面のBGMアレンジ。

と、なっている。

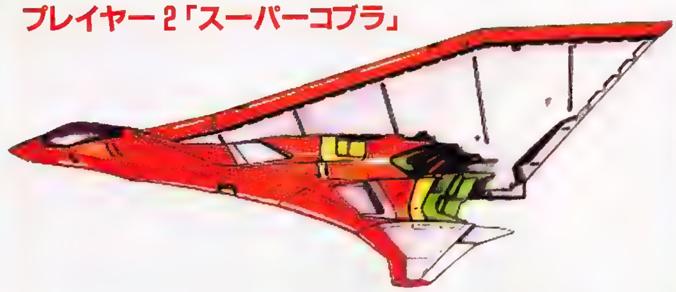
前作からのファンなら（MSX版もね）、意地でも1周クリアし、聞いてみるしかないだろう。

フォースフィールドの出現の条件は!?

「フォースフィールドの耐久力は7発」ということは、前号で書いたよね。では、すでに持っている状態でさらに2個目を取るとどうなるかというと、今まで持っていたフォースフィールドの耐久力がMAX値にリセットされる。残り1発だろうが7発だろうが、耐久力は7になるのだ。

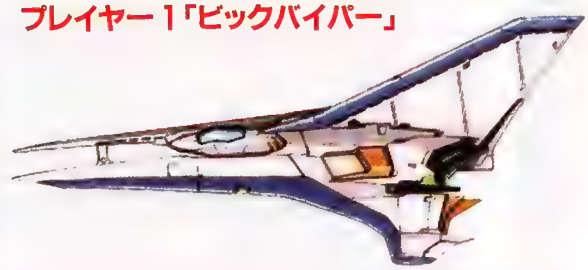
フォースフィールドの出現条件は、まったくのランダム。決まった場所で出るわけではない。本来は、隠しアイテムとして追加されたアイテムだったが、調整の段階で初心者の救済度を上げる目的から、出現をランダムにし、出現頻度をかなり引き上げたらしい。出現は全アイテムに対して1／64の確率（状況によって多少異なる）。

プレイヤー2「スーパーコブラ」



突撃型強行戦闘爆撃機（主力戦闘機コブラ改）
スーパーコブラに搭載される攻撃システムは、ビックバイパーのもつメインパワージェネレーターよりマルチエネルギーコンバーター部分のみ独立させ武装ユニットと組み合わせ実用化した統合型可変攻撃システムユニットが用いられている（不完全ながら疑似的にビックバイパーと同様の武装バリエーションおよびオプションを発生させることが可能）。一体化のため大型化したユニットは機体背面に搭載され、本機のシルエットを特徴的なものにしている。これは本ユニットが主力機コブラの機体にビックバイパーの多機能攻撃性能を移植すべく開発されており、その際、機体側への改造を極力抑える設計がなされているためであり、ビックバイパーの攻撃システムと同様に独立したフォース発生ユニットを装備していれば、そのシルエットはビックバイパーによく似たものとなっていた。当然その際には、機体の改造では済まなくなる。ベースとなった主力機コブラはメインエンジン3基を搭載していたが、中央の1基は統合型可変攻撃システムユニットを搭載するため取り外された推力を補うためにサブエンジン2基がユニットをはさんで左右に搭載されている。結果若干、出力アップしている。本機体は実用1号機であり、未だ量産体制にはないが、コブラの生産ラインから生産途中の機体を流用して完成させており初めからスーパーコブラとして誕生している。

プレイヤー1「ビックバイパー」



特殊全域型戦闘機（グラディウス防衛軍最終兵器）
その機体デザインは、惑星上、大気のある環境下での行動（飛行）も考慮し翼を有してはいるが大気圏内専用機（要するにジェット戦闘機など）のそれとは違い、その翼は昇降舵、方向舵などは有さず、翼に頼った姿勢制御は行わない（もとより宇宙戦闘機の大出力および機体剛性は空気抵抗など問題としない）。機体中央から斜め上方に大きく張り出すこのユニットは、大型化した尾翼などではなく、これこそビックバイパーの心臓部、あらゆるエネルギーを変換し巨大な推進力、多種の攻撃バリエーションを生みだし、そしてあのオプションを発生させるメインパワージェネレーターユニットである。その内部に搭載されるマルチエネルギーコンバーターはいまだ開発途上にあり、機体は実戦投入されながらもいまだに開発中である。とはいえ量産用のプロトタイプなどではなく、機体に使われるパーツは、最もシビアな品質管理の下、少数生産されたカスタムパーツで、その多くは、量産パーツの実用強度を凌ぐものが使われている（本機体は6機目のビックバイパーであり生産2機目に当たる機体を先代として大きく改良発展させた機体である。細かな部分で先代の特徴を受け継いでいる）。機体後部左右にはパワーブースターおよびサブエンジン（十分なメインエンジンとしての推進力を有するメインパワージュネレーターの発生させる最大推進力（測定不能）が超絶なためサブエンジンと称される）を搭載する。いかなる環境下においてもメインパワージェネレーターは、機体の推進器として有効であるが、サブエンジンにその任を譲り、その発生する全パワーを武装ユニットへ供給するときにビックバイパーは最終兵器と化す。

ちなみに、わずかな時間であれば、地形を貫通することも可能だ。もちろん、スピードが速いほうがやりやすい。

4面は宇宙戦艦ステージだ！

背景の星が美しい、ステージ4。巨大な宇宙戦艦を相手にした横スクロール面だ。

以前に紹介したバージョンでは、いきなり最初に高速編隊ベルベルムが登場したのだが、発売バージョンでは高速編隊ではなく、普通のザコが登場するようになった。

背景の戦艦がザコ編隊を射出するので、出てくるタイミングはすぐに分かるだろう。こいつらはパワーアップを持っているので、もし装備が落ちている場合は、ここでしっかり装備を整えておこう。ボス直前まで次のパワーアップアイテムは出ないぞ。この面の装備も、レーザーと2WAYがおすすめだ。

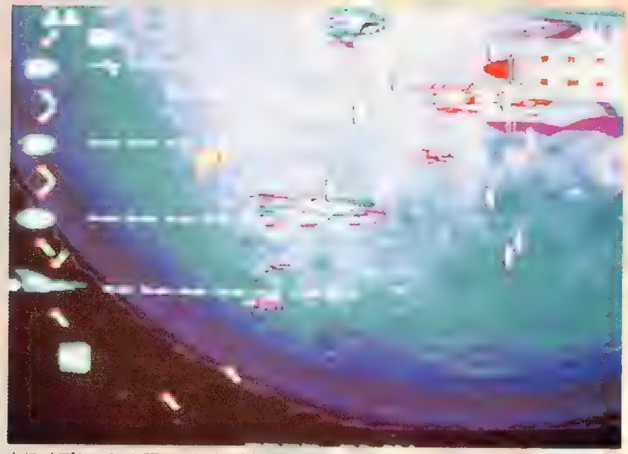
アイテムが画面から消えぬうちに、画面下方から戦艦が浮上してくる。この戦艦は、上に向かって筒状の爆弾を撃ってくるが、これはショットで壊せるので問題なし。ただ、壊したあとの爆風にもしっかり当たり判定があるので注意しよう。上にオプションを張りつつ、左下で戦艦に撃ち込むといい。

戦艦を倒し、右下から来るザコ編隊を倒したら、今度は上から来る戦艦のためにオプションを上に張っておこう。

この戦艦は雨のように爆弾を降らせてくるので、とくに稼ぐつもりがないなら、速攻で戦艦を破壊してしまおう。



爆風にも判定あり。注意しよう。



上にオプションを張っていれば楽勝。

戦艦上ではレーザーに注意

前方に大きなバーナーが見えたら、直後に上から戦艦が出現する。これにぶつからないように、オプションを上に張ったままバーナーの正面ちょい上あたりまで下がり、前方の巨大戦艦の艦橋や装甲を破壊してしまおう。

上の戦艦が上がり始めたら、その隙間から甲板の砲台などを壊しつつ前へ。

砲台をすべて片付けたら、オプションを前に張り、甲板部分の装甲を壊そう。弾を当てて光る部分が、破壊可能な装甲だ。これを目印に手際良く壊していこう。

あと、戦艦の上部シーンで注意してほしいのは、戦艦中心付近に設置されているレーザー砲台だ。甲板の砲台群に気を取られていると危ないぞ。

こいつは、右上の決まった角度に一定周期で発砲するだけなので、2回撃ったあとに前へ抜けるといい。この時点で下に敵が残っていても、無視して戦艦前部に抜けてしまってかまわない。

甲板に大きくあいた窪みにオプションを置いておけば、上がってくるレーザー砲台を破壊することもできるぞ。

戦艦の前方に隙間が空き、上に浮上し始めたら、今度は戦艦の下部へ潜り込もう。



艦橋を壊しておき、上の戦艦が上がり始めたら前へ。



甲板を壊したら、このくぼみにオプションを持ってくる。



すると、ちょうどレーザー砲台を撃てる位置にくるのだ。


ボス戦を前に、最後のアイテム群。


コンテナの小窓から、テトランがのぞいている。

艦上部では静かに…

巨大戦艦が上昇するときに噴き出す、青いバーナーに注意して左へ。このとき巨大戦艦のハッチから出てくるザコたちは、ちゃんと2WAYにしていれば問題ない。

ステージボス「テニーロップ（テトラン2）」のコンテナ積み込みのため、2隻の戦艦が接近するシーンがあるが、さすがにここでは派手な攻撃は仕掛けてこない。ハッチを壊しそびれた場合に、艦載ダッカーがてけてけ寄ってくるくらいだ。

余談だが、ここでの戦闘シーンを、コンテナの小窓から見てしまったがために、テトラン2が興奮して自機に襲いかかってきてしまうのだ。

積み込みが終わり、輸送船が下がり始めると、前方からパワーアップを持ったザコが登場。このあと、いよいよボスの登場となる。

4面ボス「テニーロップ」出現!!

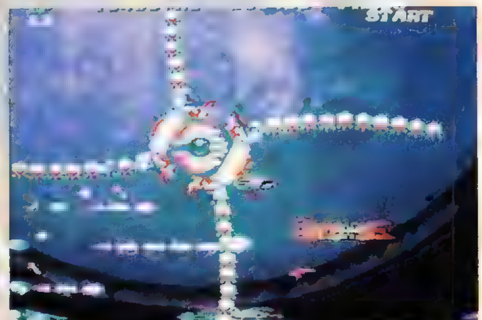
ボスは、登場してしばらくすると、触手をビシッと伸ばしてグルグル回転し始める。

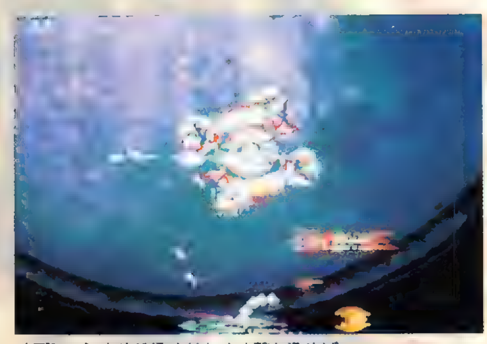
弱点は、中心のコア。前面のシャッターを壊し、コアに撃ち込むのだ。

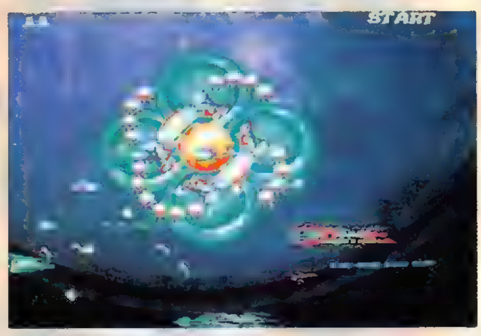
まず、ボスのコアの正面にオプションを張り、シャッターをできるだけ壊してしまう。ボスが少し上に移動し始めたら、急いで画面左下へ避難する。ねばり過ぎると、ひっぱたかれるぞ。

触手が回転し始めたら、それに合わせて反時計回りに移動し、正面にきたら撃ち込む。そのうち反対回転になったりするが、することは同じ。根気よく撃ち込んで倒そう。

ただ問題なのは、ボス戦の最中に出てくるザコ。こいつらは右から出現し、たまをバラ撒いて戻ってゆく。しかも、こいつらはパワーアップを持っているので、うっかりスピードアップを取りすぎたりしないように注意してほしい。ボスを速攻で倒したいなら背景のマンボウ型戦艦の背ビレ(!?)を目安に位置を合わせ、オプションをめり込ませて、触手を伸ばす前に倒してしまう方法もある。仕込み重要。


ボスが触手を伸ばす前に、左下へ避難する。


オプションをめり込ませたまま撃ち込めば…、


触手を伸ばす前に倒すこともできる。

4ステボス／テニーロップ（テトラン2）



大型宇宙巡航母艦内部の格納庫内。
輸送中のコンテナ内部から目前で戦闘を目撃したため興奮状態にあり、艦内でありながら触手を展開させかかっているところ。
この直後、中枢ユニットが暴走し、兵器として未調整でありながら自力で艦から脱出、戦闘を挑むが玉砕してしまう。
その中枢部には、あきらかに生体系のユニットが組み込まれており、その挙動はメカでありながら生物的である。
使用されているユニットがいかなる生命対の物であったか不明だが、格納中にもまわりに好奇心を示すなどかなり高度な知能を有した生物であった事がうかがえる（あるいは人類レベルの生命体）。この為輸送用コンテナには、常に子窓が設けられている。

ボスで稼げ!!パート1
エリア3まで

PART.2

SKY TARGET

新たに作っていただいたCGを見ながら、
壊せるところと得点を知ろう!

担当：ずるずる

速攻で壊す？それとも稼ぐ？

各エリアの最後にはボスが存在している。

そこに存在するボスは強力なものばかり。そんな相手をどう倒すのかを今回から数回に分け、見ていきたい。

ボスの倒し方は、大きく分けて2つ。ボス登場シーンに入ったところでボタンを押して攻撃モードに入る前に潰しにかかるものと、各パーツを壊して制限時間ギリギリまで稼ぐものだ。

速攻で倒してタイムボーナスで稼ぐもよし、徹底的に壊しまくるもよしだ！

今回は、エリア1からエリア3までのボス4体を見ていく。戦闘の流れを見つつ作戦を作っていこう。



エリア1 ハルベルト

エリア1のボスから。

デモに入ったところでボタンを押すとボスの下を後退しつつ後ろへ。このとき右へ寄っておくとミサイルランチャーの下へ。こりゃもうバルカン、ミサイルを打ち込むしかー

右側を速攻で壊したら左側へ。ここもミサイルランチャー類を狙い速攻でー

ヘタに狙っていくとダメージをくらうので気をつけたい。

各パーツの得点	
砲台	2200点
ミサイルランチャー	4500点
エンジン（弱点）	24000点
破壊時	50000点

エリア2 タルワール

エリア2のボスも基本的に速攻でぶっ壊しにかかる。

理由は壊すところがないから。デモシーンに入ったらボタンを押し、攻撃が始まる前に大半の砲台を壊すようにする。

攻撃が始まったら止まらずに攻撃。砲台がなくなったらバネルへ。同じ高さにいないようにして撃ち込んでいこう。

各パーツの得点	
砲台	2100点
内蔵ランチャー（弱点）	32000点
破壊時	70000点



エリア3(右ルート) ヴァシュラ

前半の要注意ボスがこれ！ いっぱい壊せるところがあるため稼ぎに入りたいが、全部壊すとなると時間が問題になってくる。しっかりハッチが開いてくれれば問題がないのだが、ひねくれると残り10秒でも開かないことがある。

この中で稼ぐにはハッチが開いてないときに壊しにかかり、開いたらカーソルを左右に振ってハッチもロック、砲台等もロックできるような攻撃をする。早めにダメージを与えておくというのもOKだ。



各パーツの得点	
砲台	2300点
ウィング	12000点
機雷散布装置（弱点）	36000点
破壊時	60000点

エリア3(左ルート) フランベルジュ

油断するとボコボコとダメージを受けるのがこのボス。最初にレーザー攻撃を受けるのだが、側面にあるそのレーザー砲台（上部のほう）を徹底的に狙い、撃たせないようにする。このあと、カタパルトから4機出るので、しっかりロック。横からの攻撃になったら、動いて（上下に）弾をよけ、ダメージを与えつつ砲台を壊し、稼いでみよう。ノーダメージが目標だぞ！



各パーツの得点	
砲台	2400点
機雷散布装置	39000点
エンジン（弱点）	39000点
破壊時	60000点

ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま

きみのキャラはいるかい

斜めと競り上がりの特集やっぱりぱずるだまは右3列が基本かな

担当：Dr.Ace

[illegible]たる正攻法

このゲーム、返し技を知っていてお得ではあるが、それだけでは勝ちきれない。やはり自分から攻めていくことも考えていこう。

自分から攻めるときには、そんなに大きな連鎖はいらない。3、4連鎖で十分と言えよう。キャラによっては、連鎖数を落として同時消しを混ぜたりもいいが、上から降ってくるキャラはそんなことを考える必要はないだろう。


その場でできる連鎖を。

とにかく3、4連鎖を速く作るのが大事、ということ。自分がもっとも早く作れる連鎖を、選んで磨いていこう。

このゲームにおいて、大連鎖での攻めは意味がない。勝ちを狙うのなら、相手の攻撃を返すときに便乗して大連鎖をしよう。


相手の連鎖をそのまま返そう。

前回の横並び特集で仲間外れにされてしまったので、今回斜め特集としての清川さん。横並びキャラの中では3番手、つまりは殿だ。

横並びキャラは、前回鏡さんのところでもいったように、手数の多さが重要。4連鎖よりも2連鎖を2回。この心掛けでいこう。大きくいくときは相手をよく見ていこう。

受け側は、また他キャラと同じく、右3列で戦って左側に降らせておいていくのがいいだろう。


地道に2連鎖を重ねよう。


こうやって返そう。





震えるレバーわななくボタン！
ガード不能の超攻略

如月未緒

このコは降る順序が清川さんと一緒ではあるが、縦並びなだけでこうも強さが変わる、といういい例。

降る順序が同じなだけに、戦い方の基本は清川さんに準ずるが、返したときの見返りが少ないし、つまりは片桐さんが紐緒さんにどうやってでも勝てないのと同じことだ。同じタイプなら横並びは縦並びには勝てない、と。

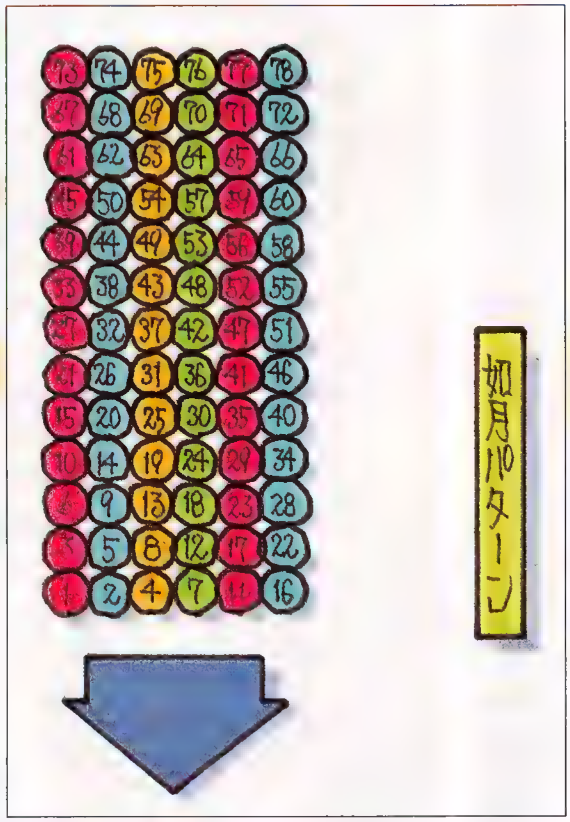
自分が如月さんの場合、気儘に正攻法でいい。2連鎖がいいならそれでもいいし、4連鎖以上が好きならそれもいい。自分の好きなように攻めていこう。そういうマネができるのが、縦並びキャラというものだ。如月さんのファン（アイランド担当、田渕健康を含む）はさぞ喜んでいることであろう。

受け側なら先ほども書いたように右3列を使おう。少なくとも4連鎖で返すことはできる。縦並びだからというわけではないが、返せるときにはきっちり返しておこう。


自分なりにどうぞ。




一応のセオリーとして。



紐緒結奈

こいつは下から迫り上がってくるタイプなので、純粋に強い。ドクター中杉タイプ、というか、このゲーム中では、ほぼそのものだ。最強にかなり近い位置に存在する。

最も返し技を狙えないキャラなので、勝つためには実力が伴っていなければならない。ぱずるだまの世界では、ユミちゃんタイプに次いで独特のタイプと言える。

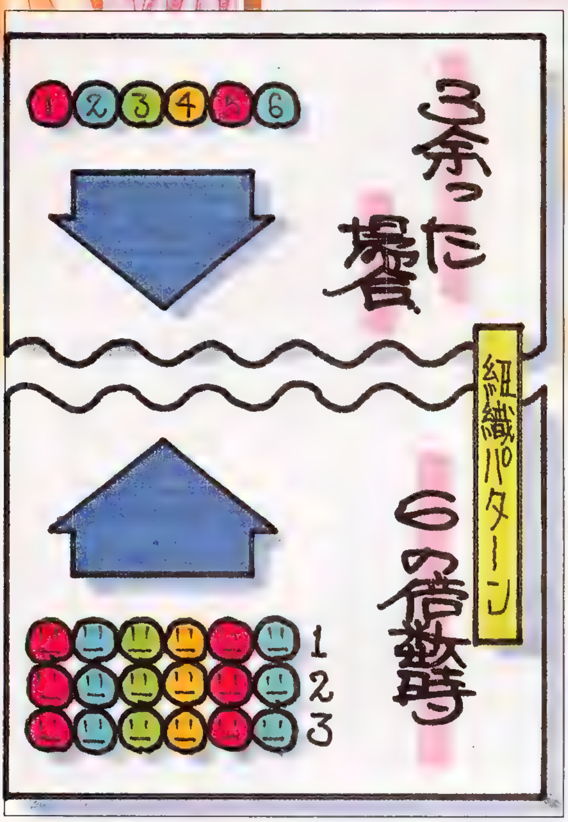
そういうこともあって、このキャラの攻略法と言える攻略法はない。すべては実力次第。実力で連鎖を組んで攻撃し、実力で穴を掘って返そう。

また、迫り上がりタイプでも、同時消しが含まれてこうげきだまの数が6の倍数にならなかったとき、この場合はこうげきだまが3つ余るので、下から迫り上がってくるのではなく、上から降ってくる。

これは結構重要で、自分が紐緒さんに限らず、迫り上がりタイプのキャラを使っているときには、なるべく上下からの攻めをしていくように、連鎖だけではなく同時消しを混ぜていこう。

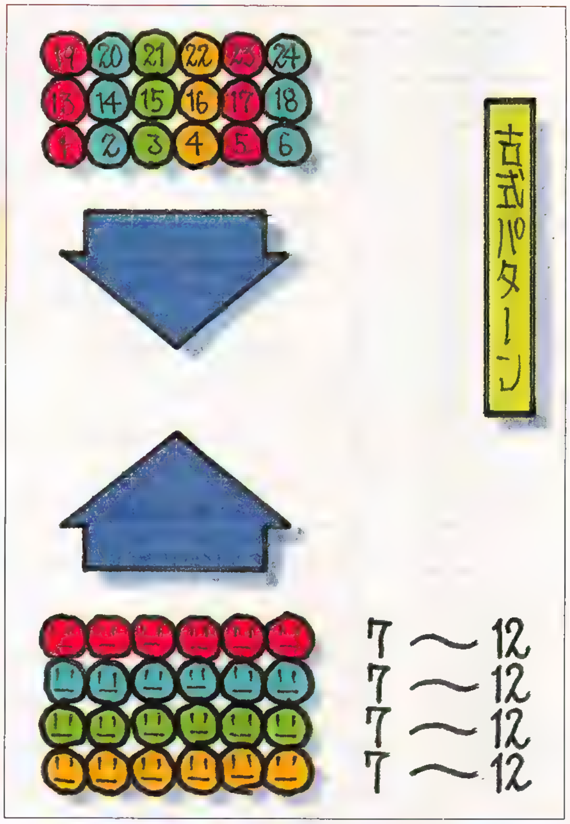
当然、返し技がないので向こうの実力が足りなければ、こうげきだまが多量に降ってくることはないであろう。逆に、自分からは返し技も狙えるし、普通に攻撃してもいい。実力差があるとわかっているなら勝負は付いている。禁止キャラにしてもおかしくはないだろう。相手と相談しよう。


上から降らせるのもいい。






自力で穴掘り。

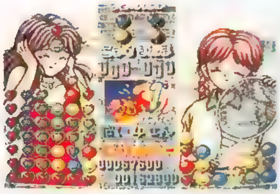


古式ゆかり

今回は迫り上がりタイプの特集。古式さんも迫り上がりが組み込まれているし。

一応、挟み込みタイプということだが、基本は上からの攻撃で、しかも縦並びの穴埋めタイプ、つまりはリョウタイプな強キャラだ。

上から降ってくるのは縦並びだが、下から迫り上がってくるのが横並びなので、弱点はあるといえる。受け側は、その辺も突いていくことにしよう。


うまく行きすぎではあるが、こんな感じ。

相手が古式さんの場合、その、リョウと同じような戦い方もできる。正攻法だ。何か答えになってないな。が、世の中そういうものだ。リョウと戦っているように返せば、下の横並びもついでに返ってくれることだろう。

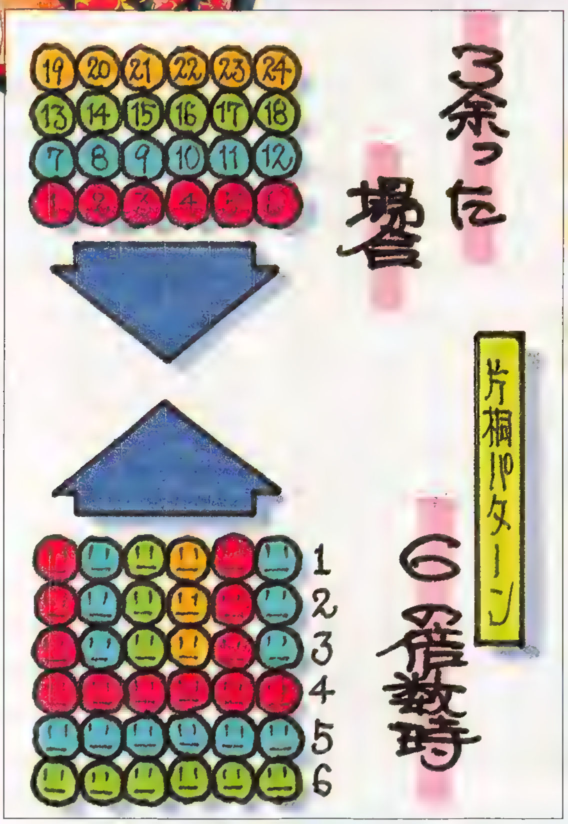
例えば、真ん中2列のどちらかに仕込んでおけば、横に消えていきつつ下にも消える。この場合は右か左の3列で戦うことになるだろう。右か左に寄せて戦うのはともかく、こんなことをして戦う奴はいないだろうが、一応そういうことも可能ではないかと提示してみただけ。あまり気にせぬよう。

攻撃側としては、先ほどのように同時消しを絡めてこうげきだまの数を調整していくのも、非常に好ましい。4連鎖以上なら問題はないが、3連鎖をするのなら2連鎖同時消しのほうが相手を追い詰められる。

2連鎖同時消しをたくさん送ればいい、という気楽さもあって、古式さんは結構強キャラと言えるだろう。




3連鎖より2連鎖同時消しを。



片桐彩子

似而非外人は所詮、似而非。結奈様をいくら真似ても結奈様にはなりきれないようです。下から迫り上がってくるタイプとしては、如何せん中途半端。でも、上から数えたほうが早いというから、迫り上がりタイプのなんとまあ強いことか。

コイツをここでけなしているのは、この際このゲームとは関係なく、PS版のコイツがあまりにもダメで、なぜこんなやつにエンジン版でいい評価を与えていたのか…、という公私混同甚だしい理由によるもので。…やっぱり詩織ちゃんしかいないよな、と自己完結で逃げ。

それはさておき、このコの降りではなく、迫り上がりパターンをば。

基本的には下から迫り上がりなのだが、縦並びと横並びが3列ずつ交互にやって来る。


片桐さんは下からのが良い。

きれいに穴を掘られると、紐緒さんなら6連鎖で済むところが、このコは9連鎖返されることになる。

3つ余らせたときも、上から降ってくるのは横並びで、あらゆる面で紐緒さんに及ばない。紐緒さんを使いたい人が、相手とのバランスを考えたときか、このコを使いたいかで使おう。

攻撃側にしても受け側にしても、戦い方はまったく紐緒さんと同じでいいだろう。ただ、どちらも楽ができるということだ。


3列は縦並びなのだが…。

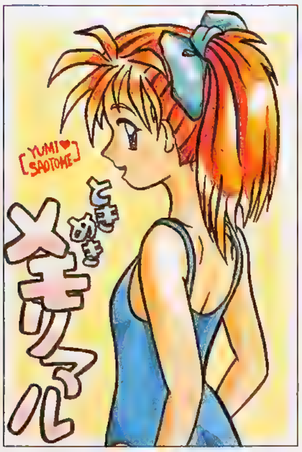


きらめきインフォメ

で、前回の続き。前号でいっていた「秘密のプレゼントその1」がなんだったかというと、

ときめきメモリアル対戦ぱずるだまオリジナルポスターというものでした。枚数は5枚。

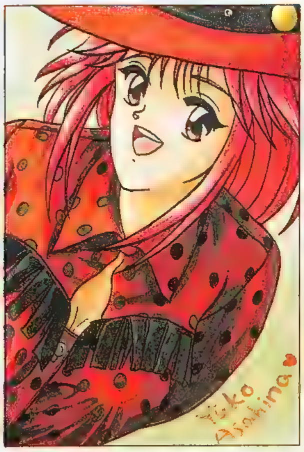
オリジナルポスター1を手に入れられる期会なんてそうはないだろうと思うので、ここでふるって応募して下さいな。



大阪府　ザ・忍者マスターさん

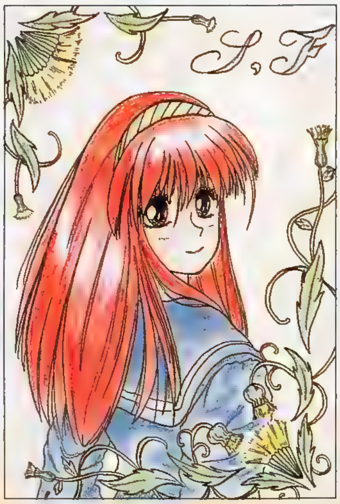


神奈川県　生そばさん

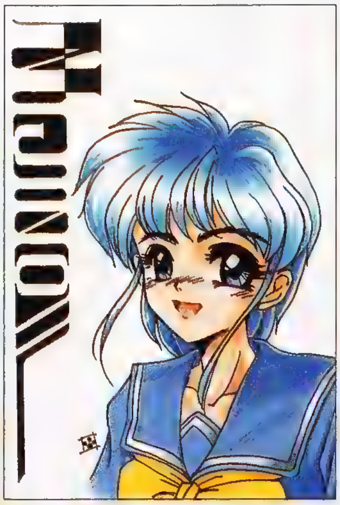

宮城県　八重樫恵さん



神奈川県　柴田絵里さん



千葉県　W・Kさん


東京都　猫さん


埼玉県　瀬鈴菜さん

次号以降も新たなプレゼントを公開しながら応募券を付けていくので、欲しいプレゼントがあったら応募券を2枚貼ってください。

さて、次回の予定は、美樹原愛他の予定。のんびり気長に進めていきましょう。







埼玉県　星羅弥琴さん







グラフィックもよりキレイになった。

ネオジオ久々というよりもアーケード久々のゴルフゲーム、忙しいゲームの多い中、ゆっくり腰をすえてできるこのゲームを早速紹介しよう。

どうにするの？

まずゲームをスタートすると、ストロークプレイかマッチプレイかを選択することになる。マッチプレイは2人用なので注意。

●ストロークプレイ



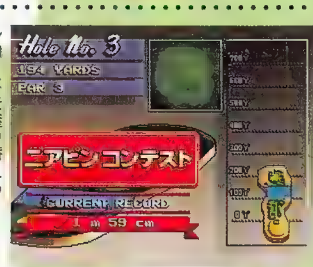
一人でやるならストロークプレイだー！って当たり前か…

プレイヤーは大会最終日の最終組となって18ホールをプレイし、その後スコア順に順位が確定される。といっても18ホール回りきるには、最初にもらえる3ポイントのホールコスト（1ホールプレイするための権利）が0にならないようにしなければならない。

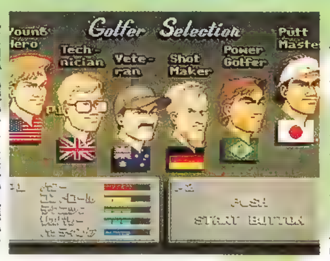
このホールコストは、イーグルで+2、パーで±0、それ以上で−1といった感じに加減されていく。また、指定ホールで実施されるドラコン・ニアピンコンテストに優勝した場合も+1となる。0になるとゲームオーバー。めでたく18ホールすべて回ると、最終順位が発表されエンディングとなる。優勝者には特別なエンディングがあるので頑張ろう!!

●マッチプレイ（2P用）

18ホールのマッチプレイを行い、1ホールごとに勝敗を決め、勝数が9を越えると決着がつきエンディングとなる。次にキャラクターを6人の



レコードを塗り替えろ!!



見た目で選ぶか、性格で選ぶかお好きなよーに。

中から選択する。今回は紹介できないが選択画面でだいたいの性格がわかるので気に入ったキャラを選ぼう。

どこでやるの？

キャラ選択が終わったら次はコース選択だ。このゲームには4つのコースが用意されている、簡単に説明しよう。

●アメリカコース

長く広いホール、そして多数のバンカーが特徴。

●オーストラリアコース

海に面したコースで、長めのホールが多い。

●ジャパンコース

ホールは短いが様々な障害のあるテクニカルコース。

●ドイツコース

森の中にあり障害多し。こちらもテクニカルコース。

キャラに合ったコースを選ぶもよし、あえて不向きなコースを選ぶもよし、いろいろやってみよう。



どーこーにーしーよーおーかーな、てーんーのーかーみー…。

どーやるの？

●レバー上下

クラブ選択、また打点決定時に上でランニングボール、下でバックスピン（フェアウエイorティグラウンドからアイアン使用時のみ）を打つことができる。

●レバー左右

ショットの方向調整。

●Aボタン

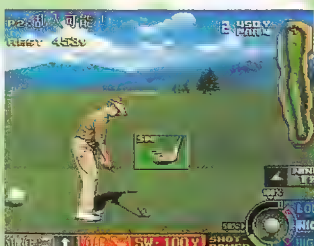
パワーの決定、続いて打点の決定。打点決定時に赤いゾーンで止めるとミスショットになるので注意しよう。

●B・Cボタン

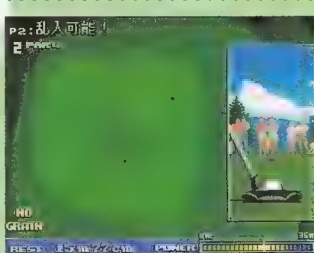
フックとスライスの調整。

Dボタンとパター時のB～Dボタンは使用しない、といったところだ。

じっくりやれば長く遊べるこのゲーム、音も良いので耳をすましながらプレイしてみてはどうだろうか（まわりがうるさいか…）。



よっしゃー！これで打つぜー!!→アホです。



ベストパワーにマークがつくのでパワー調整は簡単さ!!

日本最大級の屋内型テーマパーク

ウワサの、ネオジオワールド

体験バスツアー募集!!3月25日(月)

乗って、食べて、遊んで!
1日充実のセット料金……10,000円

- 往復のバス交通費(東京駅⟷ネオジオワールド)
- ランチはボリュームのバイキング
- ネオジオフリーパス券
- 記念限定プレゼント!

その他、往復のバスの車内では、楽しみなイベントやネオジオワールドでの歓迎会などが企画されています。





イベント
「松本梨香のゲーマーズナイト」公開録音inネオジオワールド
(毎週土曜日・TBSラジオ オンエア中)





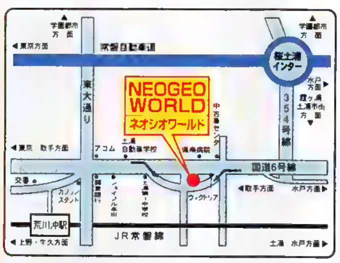
The Future Is Now
SNK

NEOGEO WORLD
ネオジオワールド

スケジュール(予定)

8:30東京駅集合・受付→9:00出発・車内イベント→10:30現地着 ネオジオワールド体験開始・昼食・ラジオ公開録音他→15:30ネオジオワールド出発→17:00東京駅着・解散

- 募集人数:90名(ただし15歳以上の方に限らせていただきます)
- 参加費用:10,000円
- 応募方法:ハガキに住所・氏名(ふりがな)・年齢・職業(学生の場合は学校名)・電話番号を明記して下さい。
(応募者が多数の場合は抽選のうえ電話にて御連絡いたします)
- 宛先:〒162 東京都新宿区市谷砂土原町1-2
㈱ムサシノ広告社内「ネオジオワールド体験バスツアー」係
問い合わせ TEL:03-3268-8116(山岸・小松)
- 応募締切り:3月4日(消印有効)
- 主催:株式会社 エス・エヌ・ケイ ●協賛:株式会社 新声社



〒300 茨城県土浦市中1327-2
TEL:0298(41)3115(代表)

営業時間
●アミューズメント・テーマパーク ネオジオワールド
月〜金 12:00〜1:00AM 土・日・祝日 10:00〜1:00AM

交通アクセス
●JR常磐線・荒川沖駅より関鉄バス2番のりば(土浦駅行き)大房下車
●常磐自動車道・桜土浦インター降りる国道6号線南下すぐ
※車でお越しの方は、駐車場をご利用ください。

やさしいLAXEY COASTを走る！

MANX TT Super Bike

AM R&D DEPT.#3

急カーブが少ないこのコース。でも操作系に慣れていないとノーミスは難しいかも…。

担当：ずるずる



本当にやさしい？走ってみるしか！

このゲーム「マンクスTT」には、2つのコースが設定されているのだが、その設定のされ方は、みなが考える通り、やさしいものと難しいものの2つである。



スタート。タコメーターを見て準備。スタート前に視点の確認。

今回走るコースは、その2つのうちのやさしいコース。

まずそのコースを上空からのCG写真で確認しよう。



2LAPで行われるレース。準備はOK？

全体的に見てコースはまず横長というのがわかる。その中で、グネグネと右へ左へとうねっているのだが、そのうねり方は、極端ではないことがわかる。急カーブも少なくかなりぶっ飛ばせるコースだということがわかる。

マン島をモデルにして作られたこのゲーム、その雰囲気を感じながら走るというのも1つの目的になる。

スタートは海岸。海沿いのところから。島の外周りを走る形でスタートし、右へ左へとカーブを曲がっていく。



ジャ～ンプ！このあとの着地に気をつけたい。



200㎞／hを超えるスピードで、左、右、さらにはアップダウンも存在する。



コーナーの出口でアウトへ。

トンネルをトップスピードで走り抜けるとコースは島の内部へ移っていく。

ぶっ飛んでいく木を横目にコースを進むとちょっとした街中へ。

ややアップダウンが消えるが、そのかわりに左右へのきつめのカーブが出てくる。

しっかりコース幅を利用してアウト＝イン＝アウトで走り抜けてやれば、高いスピードを維持しながら曲がることが可能だ。

街中を抜けると島の中心部へ。ちょっとした草原へ。



ビシッと最終コーナーのインへ。

島中央部を横断するこの部分は、難しい「TTコース」と共通部分でもある。

カーブからカーブへ走り抜ける間で風景を楽しもうかなあ、なんて思ったりもするのだが、とにかく速く、そしてしっかり曲がるためには、そんなヒマなどなし。常にラインに気をつけ、マシンをそこへ運ばなければならない。

緊張の中、草原を抜けると、最終コーナーへ。

バンク状になった最終コーナーだが、特にバンクを使うことはなく、アウトからインへ飛び込んでいってやろう。マシンを起こし、加速させながらゴールへ…。



ゴ〜〜ル！まずは完走することから。自分も立ち上がるってのは…。



ATで走る攻略に入ろう。まずはスタートからだ。アクセルを開け、1万2000回転に合わせ、GOのサインでフルアクセルへ！



1万2000回転に合わせて待ち、GO!で全開へ。

フロントが上がり始めたら少しアクセルを戻すといい。スタートし、アクセルを全開状態にしたらあとはゴールするまでそのままノーブレーキで走り切るぞ！



ライバルのさらにイン側へ倒し込みながら入っていく。

1つ目の右カーブのインへ。ライバルがいるが、しっかり体重移動しながらそのインへ入っていく。筐体が重いため、早め早めに動くように。ぶつからないように操作し、次の左へラインを合わせる。



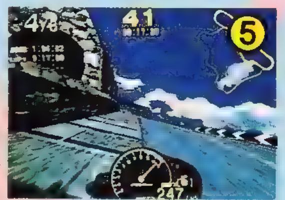
先が見えにくいが、しっかりインをキープできれば大丈夫。

登りながら左のインへ。インに入っていくと、石ダタミのため、やや不安定なので注意したいところ。



2位を追って軽い右カーブへ。倒しすぎないように気をつけよう。

軽く右へ曲がるところだが、あまりふくらみすぎてしまうと、次の左カーブのインへのアプローチが難しくなる。



また登りながら左へ。1位を追ってインをキープだ！

登りながら左へ。しっかりアウト寄りからインへ入ることで、落ちついた走りをしたいところ。ふくらみすぎるとジャンプが怖くなる！



ジャンプへ。あまり右へ寄ると危険。真っすぐ飛ぶように！

ちょっとした直線へ出る。するとすぐジャンプ！ここであまり右へ寄りすぎると壁にぶちあたるので注意。

トンネルへは、右寄りから進入し、その先の長い左カーブの進入をアウトからできるようにしてやろう。

長い左カーブの抜け方だが強めに倒し込んでは起こし、ドリフトさせるというやり方で全開のままインをキープ（ドリフトさせすぎて戻すといきなりグリップしてインの壁にぶち当たるので注意）。



ドリフトを3回ほどさせてインをキープ。3回目は長めに！





少しきつめの右カーブ。早めに倒し込み、イン・イン・インで！



きつい左へ。アウトから早めに倒し込み、アウト=イン=ミドルで。



ここは左へ曲がる感じではなく、起こしながらの途中でインを通る。



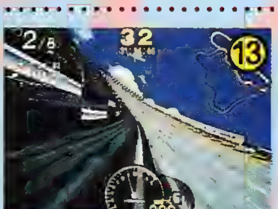
右寄りで加速させながら、そして大きな弧を作りながら進入する。

写真⑧から⑪まできつめのカーブが続くが、ここも全開。イン寄りのラインから一気に倒し込み、テールをズラして方向を変え、起こしてグリップさせて抜けていく走り方を実行していく。



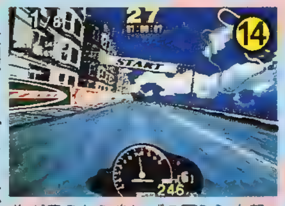
少しでもタイムを上げたいならやはりインを攻めないとね。

そして最終コーナーへ。ここもきついカーブと同じ方法でいいが、アウトから進入すると、ジャンプしてしまうことがある。ややイン寄りから進入するといいだろう。



バンクは使わず、インキープ。ドリフトのさせ具合いが難しい。

ドリフトのさせすぎに気をつけながらインをキープしつつ抜け、加速させながらゴールへ。どんどん加速せよ！



先が見えたら少しずつマシンを起こして加速。そしてゴールへ。

全開、ノーブレーキ、ドリフト走行で一気に走り切る！これで2ラップすればエンディングを見ることができる（1位でゴールすれば自分のリプレイが見られるぞ！）。

1周目を1分05秒、2周目を1周00秒を目標とし、トータルで2分5秒台を目指したい。もちろんノーミスだ！

震えるレバーわななくボタン！
ガード不能の超攻略

ニンジャマスターはモンスター退治が当然の任務である（嘘）

隠忍 THE NINJA MASTER

協力格闘ゲーム登場!!

担当：[illegible]

このタイトルを見て「コレ知ってるよ」[illegible]あると思った人もいると思われる新作"隠忍"（オニと読む）は、協力プレイができる一風変わった対戦格闘ゲームである。何が変わっているかという[illegible]、まず[illegible]くるのだ[illegible]

●対戦する相手は人ではない

現在活躍している対戦ゲームの[illegible]、隠忍は対コンピュータ戦のみをこなしていく面クリ型である。次に、

●協力プレイができる

対戦[illegible]コンピュ[illegible]の隠忍では、2人同時プレイは2VS1の変則対戦となる共通の敵を2人で[illegible]にしてやっつ。

わかりやすいからすぐ覚えよう

このゲームの相手が人ではないという点以外はほぼ対[illegible]格闘のノリでプレイできる[illegible]から操作も[illegible]慣れることができるぞ。

ボタンは4つ。それぞれ弱中強攻撃ボタンと[illegible]の道具ボタン。弱のほうが技の出が速く、強のほうが威力が大きい。[illegible]道具は押すだけで出せる代わりにダメージのほうは[illegible]まり期待できない。

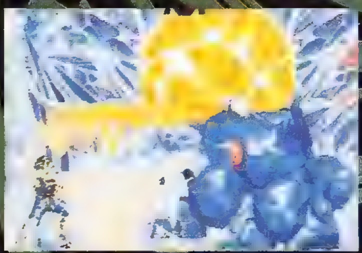
レバーは後ろ方向でガード。素早く同じ方向に入れるとダッシュで、屈みながら素早く入力すると、屈みダッシュするそ。この屈みダッシュの同[illegible]中は無敵なので[illegible]える。

設定は残機制[illegible]自分のライフゲージがゼロになるか、時間内に敵を倒せなければ一つ減り、残機がゼロになるとゲームオーバー。

[illegible]

[illegible]キャラクターは3キャラ。主人公[illegible]とその師匠海王丸、それに雪姫の3人でそれぞれ敵を倒すためのコマンド技が用意されている。

天地丸の技は[illegible]どれも技の出が速く、使いやすいものが多い標準的なキャラである。[illegible]に対し、海王丸は[illegible]く扱いにくいキャラといえよう。雪姫は、コマンド技より[illegible]必殺技のが[illegible]感じがする。誰を使うかは[illegible]実際にプレイして決めてほしい。



残り[illegible]ト中。残りクレジットからは削られないので死ぬことはない。



1VS4の変則マッチは少し変な感じ。両方の技には[illegible]らない。





これは雪姫の[illegible]翔天斬[illegible]
↓↘→A～



海王丸のコマンド技"金剛牙輪"。
[illegible]A・C[illegible]で出せる。

ゲージが溜まって[illegible]



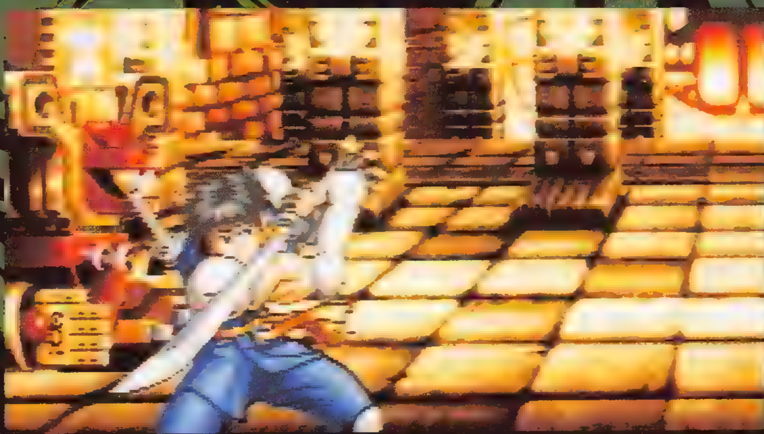
[illegible]技を決められるぞ。

コマンド技とは別に、気を溜めた時のみ出せる超必殺技というのがあって、気の溜め方はA・Bの同時押し。押し続けているとライフゲージの下が溜まっていき、マックスまで溜まったら[illegible]同時押しで出る。超必殺技は、最大3つまでストックできるので隙ができたらすぐ溜めよう。

[illegible]

1人でのんびりプレイするのもいいけど、2人で協力して闘うモードで敵を[illegible]る楽しさをぜひ味わってほしい。

もうすぐ発売（すでに出回っているかも）するということなので見かけたらとりあえず1クレしてGOだ。このゲームの基本は屈みダッシュにあるぞ。



「安心して成仏しな!!」


FUTSAL
TM
© 1996 SAURUS
フットサル
近日アーケードに登場!!
ボールを追いかけてたあの頃
そして
インターナショナルクラスへ!!
あのフットサル(5×5サッカー)が
ついにNEOGEOで登場!!
TEAM SELECT
TIME 12
GERMANY
BRAZIL
JAPAN
USA
GOAL
大会参加チームは16カ国
プレイヤーは16カ国の大会参加国から自分のチームを選択することができます。
エースプレイヤーを使いこなせ!!
能力の秀でたエースプレイヤーをうまく使うことで有利な試合展開も可能です。
スピーディーなゲーム展開
コートの大きさはサッカーの1/4程度。だからゲーム展開は、とてもスピーディー。
バリエーションに富んだスタジアム
スタジアムは屋外の他にも室内ダウンタウンなども用意されています。
SAURUS


超鉄ブリキンガー
© 1996 SAURUS TM
BRIKINGER
爆炎の彼方より鉄生ル者現る!!
3DCGが構築するマルチストーリー
シューティング・ゲーム
アーケードに近日登場!!
ステージは分岐制。選んだルートによってストーリーも変化し、それぞれのステージでは個性的なボスキャラクターが待ち構えている!!
ショットボタン連打で、ブリキンガーの攻撃は、さらにパワーアップ。プレーヤーが頑張ればブリキンガーも頑張る!!

コナミが人材大募集!!





95年10月に業務用アミューズメントソフトの開発専門会社
コナミコンピュータエンタテイメント六本木（KCE六本木）設立等
グループ化の推進に伴い、開発スタッフを募集

募集職種	仕事内容	資格
ソフトエンジニア	業務用・家庭用 アミューズメントソフトの開発	30歳位迄の方 ※各業務の経験者歓迎
デザイナー	業務用・家庭用 アミューズメントソフトの キャラクターデザイン他	
サウンドクリエイター	BGMの作曲・編曲、効果音の作成	
メンテナンススタッフ	業務用大型機器のメンテナンス サービス	30歳位迄の方 ハード・メカの知識のある方 ※経験者歓迎

【待遇】
待　　遇◆経験・能力に応じて当社規定により優遇
各種社会保険完備、完全週休2日制・年間
休日123日（95年度）
勤務時間◆9：00～17：45

【応募方法】
履歴書（写真貼付・希望職種明記）と職務経歴書（書式自由）を下記採用関係連絡先までご郵送ください。書類選考の上、追って詳細をご連絡します。
※デザイナー、サウンドクリエイターご希望の方は、まずはお電話にてお問い合わせください。

採用関係連絡先
〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
コナミ株式会社 人事部　担当/飯田
tel（03）3432-5523

コナミ（株）会社概要

設立◆1973年3月19日
資本金◆80億9550万円
売上高◆277億3000万円（95年3月）
株式上場◆東証・大証一部上場
グループ従業員数◆1573名
事業内容◆AM機器事業／アミューズメント機器の開発、製造、販売　CSソフト事業／家庭用アミューズメントソフトの開発、製造、販売　PS事業／パチンコメーカー向け液晶表示ゲームの開発、製造　アミューズメント施設事業／アミューズメント施設の経営
事業所◆
神奈川開発センター（神奈川県座間市）
神戸開発センター（神戸市）
東京支店（千代田区神田神保町）
大阪支店（大阪市北区）
名古屋支店（名古屋市）
札幌営業所（札幌市）
仙台営業所（仙台市）
金沢営業所（金沢市）
高松営業所（高松市）
広島営業所（広島市）
福岡営業所（福岡市）
生産本部（神奈川県座間市）
東京サービスセンター（千代田区神田神保町）
大阪サービスセンター（大阪府豊中市）
名古屋サービスセンター（名古屋市）
札幌サービスセンター（札幌市）
仙台サービスセンター（仙台市）
金沢サービスセンター（金沢市）
広島サービスセンター（広島市）
福岡サービスセンター（福岡市）
北京駐在員事務所（中華人民共和国北京市）
シンガポール支店（シンガポール）

【コナミグループ】
●株式会社コナミコンピュータエンタテイメント東京（KCE東京）　本社／東京（千代田区）●株式会社コナミコンピュータエンタテイメント大阪（KCE大阪）　本社／大阪（大阪市）●株式会社コナミコンピュータエンタテイメント六本木（KCE六本木）　本社／東京（港区六本木）●株式会社コナミコンピュータゲームズ青山（KCG青山）　本社／東京（港区南青山）●株式会社コナミミュージックエンタテイメント　本社／東京（港区六本木）●コナミパーラーエンタテイメント株式会社　本社／東京（港区六本木）●コナミ興産株式会社　本社／東京（千代田区）
●Konami Computer Entertaiment Chicago Inc　●Konami (America)Inc　●Konami (Deutschland) GmbH　●Konami (Taiwan)Ltd　●Konami (Korea)Ltd

コナミ株式会社
〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
tel(03)3432-5523



2人同時PLAY
途中参加OK!!
BATTLE GAREGGA
バトルガレッガ
皮肉な戦い
今、目の前に広がる現実は悪夢ではない。
自ら開発した兵器を全壊せよ！
もう逃げられない
開発スタッフ募集中！
問い合わせ先
(株)ライジング 03-3754-9782
8ing EIGHTING CO.,LTD.
株式会社 エイティング
〒146 東京都大田区池上3-32-17 第2木原ビル3F
Tel.03-5700-1298 Fax.03-5700-0298
RAIZING 株式会社 ライジング
※画面は開発中のものです。
©EIGHTING ©1996 RAIZING ILLUSTRATION/YUJI KAIDA



彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO
最強 横スクロールシューティング 第1弾
その心、刃のごとし。
3年の沈黙を破り、待望の続編ついに登場!!
戦国ブレード
SENGOKU ACE EPISODE II ™
キャラクターデザイン／司 淳　題字／中村博文
© 1996 PSIKYO
開発スタッフ募集
職　種／デザイナー・プログラマー　応募資格／短大・専門学校卒以上、経験者優遇。
応募方法／まずは履歴書、職務経歴書を当社に郵送してください。
申込み先／〒604 京都市中京区東堀川通御池下ル 三坊堀川町55-1 大同ビル5F
株式会社 彩京 TEL.075-223-3618

血塗られた過去は洗い流せない…

NINJA MASTER'S 〜覇王忍法帖〜

ニンジャマスターズ

忍者へのこだわりNo.1のADKが作った新作は、時代劇格闘。今までとは違う、超渋いゲームだぞ！

担当：百人斬りももやん

長き沈黙を破り、ADKがとんでもない格闘ゲームを作り上げた！その名も「ニンジャマスターズ〜覇王忍法帖〜」だ！

その名の通り、時代の影に忍んできた忍者たちが主人公の、痛快時代劇格闘だ。忍者と言えばADK、ADKと言えば忍者、と言えるほどのスタッフが作ったんだから、こだわりはかなりのものだぞ。

混沌の渦巻く戦国の世

我々の生きる時空とは似て非なる、彼方なる地の物語…。

この世界の東の果ての小さな島国には、世界の森羅万象を操るという"黄金城"の伝説がある。しかし、その城を見て生きて還ってきた者はいない。

混乱の戦国、破壊と殺戮でこの地を蹂躙した時の覇王は、策謀の末黄金城を呼び出すことに成功したが、城の封印を護る"己"と呼ばれる一族により、城もろとも時空の狭間に閉じ込められてしまう。

三百年の時が流れた。封印の力は弱まり、邪悪なる覇王の復活が迫る。…だが、覇王復活をいち早く察知した者たちがいた。

時は凶明十五年、洋方暦一八八二年、幕府も文明開化もなく、ただ数百年の戦乱が続くこの国の名は…ジパング(時叛宮)！

その刃は何人の血を吸ってきたんだい…？

ADKの格闘ゲームと言えば、なにかと新システムを導入してくるのはご存じのはず。今回もニンジャマスターズには、新システムがやはりあるのだ。

基本的な操作方法は、下のコマンド表を見てもらえれば分かるだろう。非常に簡単なものだ。

しかし、気になる操作に、スタイルチェンジなるものがある。これは、なんと武器を自由に出し入れする操作なのだ。

今までの武器格闘では、武器を外されるまで素手にはなれなかったが、このゲームでは、自分の意志で選択できるのだ。これにより、今までの倍以上の攻撃パターンが増えたことになるぞ。

また、細かい操作も多く、しゃがみガードを崩す中段攻撃や、ダウン中の後転起き上がりなどもあり、対戦が盛り上がること間違いなしだ。



カラスのように、刀を武器とする奴もいれば…。



ゴエモンのように、大砲を武器とする奴もいるのだ。

我、勝機みつけたり！

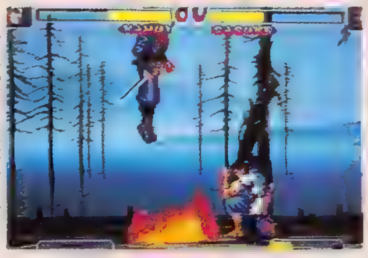
その他のシステムでは、キャラクターの気力を表す「超力ゲージ」という、攻撃力をアップするものがあるのだ。

このゲージは、攻撃をすることにより増加され、溜まり具合によって、いろいろと変化してくる。

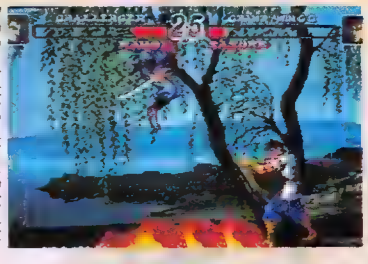
ゲージが関係してくるのは「真必殺」と「超力必殺」と呼ばれる二つの必殺技だ。

真必殺はゲージマックス時に使えるもので、通常必殺技を同時押しすることで、強力な必殺技にするものだ。これにより、弱、強、真と使い分けることができるのだ。ちなみに、真必殺はゲージを消費しないので、ガンガン使えるぞ。

超力必殺は、ゲージを消費して使うことのできる強力な技なのだが、ゲージはマックスである必要はないのだ。ただし、溜まり具合によって威力は変わってくるぞ。



カムイの超力、火炎陣・鬼雨も、ゲージが少ないとこんなものだが…。

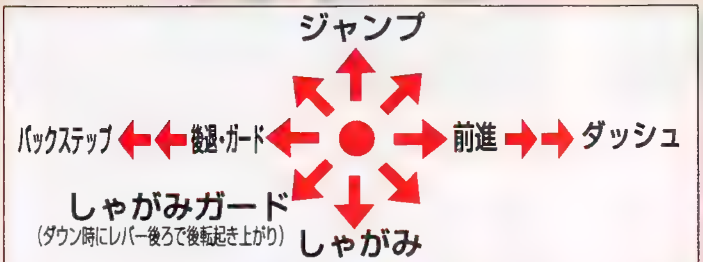


マックスになると、こんなになるのだ！

闇に生き、時代を斬る者たち

さてさて、気になるキャラクターたちだが、総勢十名。忍者、抜け忍、道士に浪人、その他にも世界設定にピッタリな味のあるキャラクターたちが、たっぷりいるぞ。

ページをめくれば、戦乱の世を駆け巡る十名が名をつらねているので、じっくりと吟味してくれ。



		Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
素	素手の時	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
武	武器の時	弱斬り	強斬り		

↓+A+B　挑発
↓+C+D　息吹
B+C　スタイルチェンジ
レバー↓+B+C　落とした武器を拾う

覇王

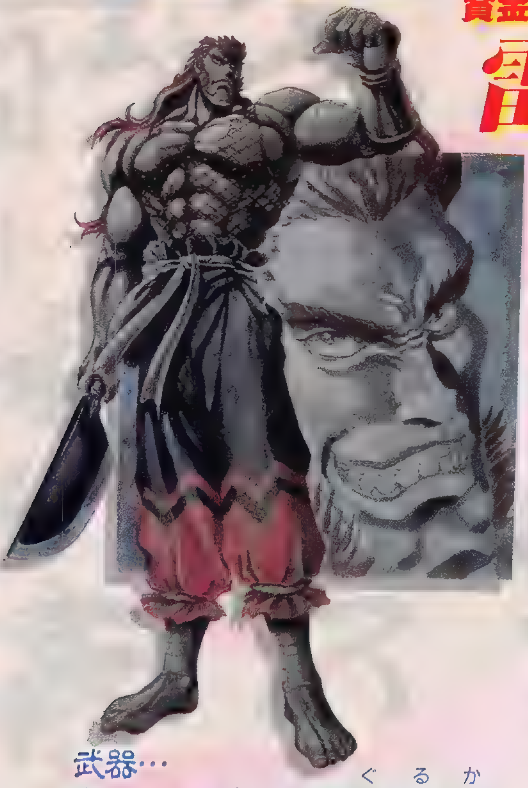


浪人 鴉（カラス）



武器…妖刀「凶（まがつ）」
流派…我流

賞金稼ぎ 雷牙（ライガ）

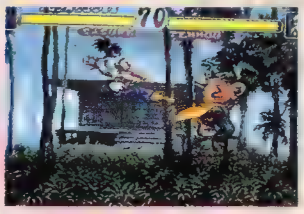


武器…
特大鬼包丁「愚流渦（ぐるか）」
流派…雷鳴真影流・改

退魔師 鳳凰（ホウオウ）



武器…
三鈷双剣「迦楼羅（かるら）」
流派…高明流退魔術



はぐれ坊主 雲仙（ウンゼン）

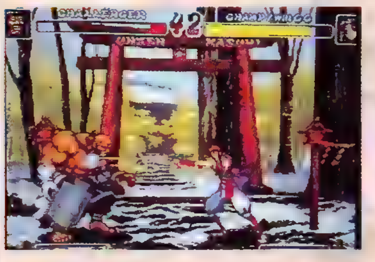


武器…
六角鉄槌「滝崩し（たきくず）」
流派…我流

抜け忍 叉介（サスケ）



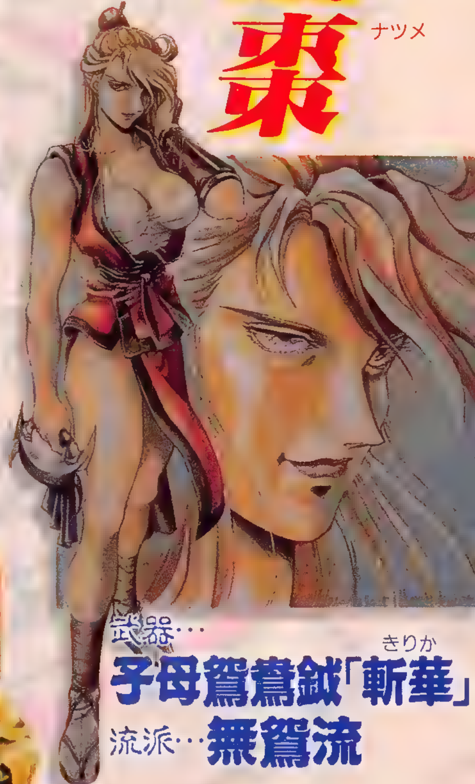
武器…真道流二刀小太刀「真阿（しんあ）」「真吽（しんうん）」
流派…聖伝真道流





忍び
神威（カムイ）

武器…長身忍者刀「御影（みかげ）」
流派…天舞忍術



女格闘家
棗（ナツメ）

武器…子母鴛鴦鉞「斬華（きりか）」
流派…無鴛流



道士
天和（テンホ）

武器…獅咬剣「韓羅獅子（からじし）」
流派…天和流陰陽術



泥棒
五右衛門（ゴエモン）

武器…自己派大筒「一尺砲（いっしゃくほう）」
流派…新陽流暗器術



くノ一
霞（カスミ）

武器…距跋渉毛刀「緋桜（ひざくら）」
流派…紅流忍術

降
臨

何かと話題のSRM最新作登場だ！

スーパーリアル麻雀PVI

担当：J★笹岡

このシリーズも、早くも6作目。まずはいち早く入手したキャラ原画&セルイラストを堪能しよう。



これが画面写真ンンンンッ！普通やね。

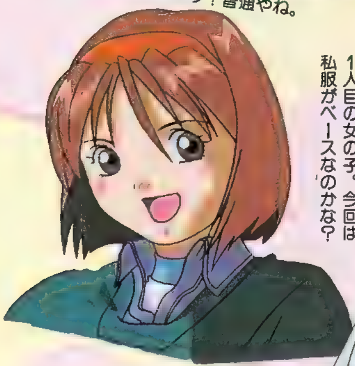
シリーズ最新作は私たちが相手よ

まずはスーパーリアル麻雀の最新作である「PVI」に登場する女の子3人のセル画を入手したので、それを紹介してみよう。

紹介してみよう！といっても、この娘たち、まだそれぞれ名前すら分かってないのだ。

今わかっていることは、PVIでは、"この3人の女の子が登場する"ということだけだ。

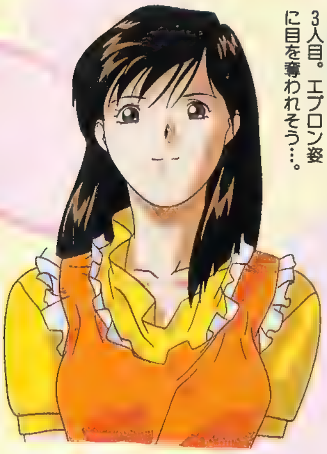
この3人、麻雀同好会のメンバーか？はたまた姉妹なのか!?それはまだ謎である。だが、今までのパターンからすると、この3人は、何らかの関係があると見ていいだろう。さあ、みんなで予想しよう。



1人目の女の子。今回は私服がベースなのかな？



2人目の娘。メガネッ娘はシリーズ初登場だね。



3人目。エプロン姿に目を奪われそう…。

セタの誇るハイクオリティ・アニメーション

イラストを見ればもうおわかりとは思うが、今回の「PVI」も、前作に引きつづき、田中良氏がキャラクターデザインを担当している。

田中良氏といえば、アニメの"バーチャファイター"のキャラクターデザインをしていることでも有名。

ファンならずとも、今後の展開に要注意！といったところだろうか。

また、田中氏は、キャラデザだけでなく、作画監督もこなしているので、その点は大丈夫だ。スーパーリアル麻雀シリーズの人気の秘密は、やはりこのクオリティの高さに定評があるからであろう。

原画マンも、もりやまゆうじ氏をはじめ、有名どころでカタめてあるので、そのへんもおたのしみに。



次号以降で明かされていく全貌

とりあえず、ゲームのほうがまだ開発段階なので、具体的なことはまだはっきりとは言えないが、どうやら、勝った役や点数に応じて、女の子の反応が変わってくるもよう。このへんにもチェックを入れておこう。

次は、キャラクターのプロフィールなどをお伝えしていく予定。











新時代を感じさせるセクシーリバーシゲーム。

ドンデンラバー
Don Den LOVER™

さすが!やってくれるぜ!たまには趣向を変えてこんなのもイイよね。

担当：J★笹岡

さあ！白黒つけましょ！

さて、このドンデンラバーというゲームは、今までにないタイプのゲームである。

といっても、画面を見てもらえば分かるとおり、このゲームはもう、みんな知っている〝アレ〟である。

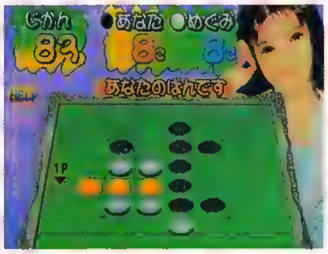
脱衣麻雀から、花札であったり、ポーカーであったりしたことはあったが、この〝リバーシゲーム〟で、というのは、（私の記憶する限り）今までにはないタイプだ。

とりあえずは、みんな知ってるこの〝リバーシゲーム〟で、女の子と対戦しちゃおうというのが、このゲームの本筋である。

てなワケなので、まずはこのゲームに登場の5人の女の子から紹介していくのである。

ルール説明

ルールはいたってカンタン、持ち時間内に、相手よりも多くの石を白（または黒）にぬり変えることができれば勝ち、できなければ負けである。文字どおり〝白黒つけよ〟である。



リバーシゲームって何?これですよ、これ。分かるっしょ。



VOL.1ってことは、2もあるのか?謎だ。



1コインで長く遊べそうではある。親切設計かな?



これが縦4画面にもおよぶ脱ぎグラフィックだーデカイ。無意味に長い気がしないでもないぞ。

プレイヤー側には、お助け要素として、タイムボーナスや、HELP機能が付いているぞ。

アーケードで〝リバーシゲーム〟というのは、実は少なく、私は「いやーまいった」「どうかな?」のアレしか知らないので、何ともいえないのだが、たまにはこういったので息ぬきなんてのもイイよね。といった感じである。

とりあえず見つけたらプレイしてみよう

この、ダイナックス独特のグラフィックセンスは、かなり気に入っている。

ここのところちょっとこの系統の脱衣ゲーとはごぶさたしていたので、私の目には逆に新鮮に感じた。

ダイナックスといえば、やはり代表作として挙げられるのが「華の舞」であろう。あのころのあのグラフィックは、秀逸なものがあった。機会があったら一度見てみると、なお良いであろう。

二〇〇ツがやたらとAVに走ってしまった今、このダイナックスのグラフィックは非常に貴重。今後もこの調子でガンガン行ってもらいたいものだ。

キミもこのグラフィックにピクンと来たら、探し出してプレイしてみるのも、悪くないと思うぞ。

（華の舞の基板は2枚持っている。〝修正〟&〝未修正〟Ver…の、J★笹岡）

抜け道はどこに？

Over Top

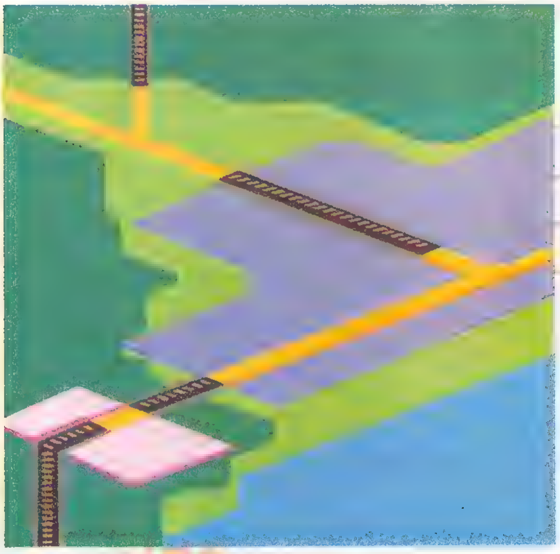
今回はステージごとのマップを見つつ、どのあたりに抜け道があるのかを見てみたい。探せるかな？

担当：ずるずる

ステージ1

スタートしてしばらく右斜め上へ、1回左に曲がったらそのまま左斜め上へ。そして上のルートへ移りゴールへ。

マップ上には「？」マークがない。ということは…。



ステージ1

ステージ2

くねくねと前半コースがうねる中、「？」マークが！ということはこのあたりに抜け道があるってこと。

左に行くルートを無視して右へのルートとなる。いったいどこへ。ちょっと不安…。

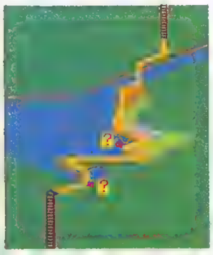


ステージ2

ステージ3

3ステージ目でも抜け道が存在するようだ。今度は2回もあるらしい。

1つはスタートしてすぐ。もう1つは…あれ、湖の中へ？ど、どこを走るの？



ステージ3

ステージ4

急で、大きなカーブが存在しないが、小刻みに曲がるルートとなるのがステージ4。

その途中に「？」マークが1つ。山岳地帯でスピードが落ちるところ。これで大幅なタイムアップが望める？



ステージ4

ステージ5

変化の多いルートとなっているステージ5、ここには2つの「？」マークが存在。

その2つは意外に近い。両方使えるのかな？



ステージ5

ステージ6

きっつそうなカーブがありそうなルートのステージ6。その中間地点に「？」マークが存在。大きく左へ回るルートを考えると、ここで右への抜け道はひょっとして…。

かなり期待ができそうなルートだ。



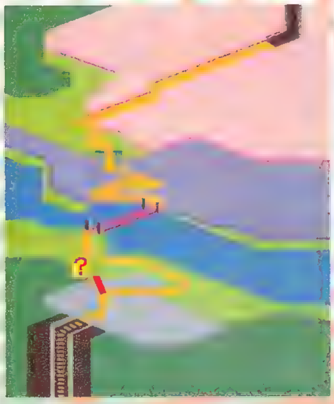
ステージ6

ステージ7

最終ステージのここ。マップを見てもわかる通り、あら～かな～り難しそう。

その途中に1つだけ「？」マークが！これって一気に距離を縮めることができそう。

でも他のところがしっかり走れないとダメそう。



ステージ7

7ステージ分のマップを載せてみたけど、どう活用するかは君次第。抜け道なんか使わねえって人もいるだろう。

でもそれってかな～り難しいぞ！それにマシンのチョイスもかな～りゲームを左右する。やり込まにゃ～！



ついにその全貌が明かされる！
表紙連動
巻頭大特集!!
ヴァンパイアハンター
（サターン）
連載攻略てんこ盛り!!
第4次スーパーロボット大戦S (PS)
リアルバウト餓狼伝説 (NEO・GEO CD)
ストリートファイターZERO (PS/SS)
ほか、必見情報大満載!!!
※内容等は変更になる場合があります。
鉄拳2
特集
©㈱ナムコ
ヴァンパイアハンター
©CAPCOM.LTD.1995 ALL RIGHTS RESERVED.
毎月第2・第4
金曜日発売
GAMEST EX
Vol.10
定価480円
（税込み）
2月23日(金)発売！



GM
ゲーメストコミックス
なぜ闘うのか!?
本誌好評連載中！
ストリートファイターZERO①
著者／中平正彦
定価五五〇円
発売中!!
カバーイラストより。

MOOKでイカせて

毎年恒例春のムック刊行ラッシュ（いつもと変わんないけど）。さぁ、キミならどうする!?

マーヴルムックのおかげで強くなれました。

by 元小心者社長

いよいよ間近に迫ってきたマーヴルムックの発売日。カレンダーにつけた丸印が、何だかやけにいとおしい。おこづかいはちゃんと用意してあるかな？本屋さんに行く時もあわてて ケガなんかしないように、ゆっくりしっかり三歩進んで二歩さがる。目印は、カプコン描き下ろしイラストで飾られたイカす表紙だからね。間違えないように。それにしても…いやーん、はやる気持ちを押さえきれない!!



アイアンマン。実の正体は、ナントカ会社のナントカ社長。名前忘れた。素に戻るとすごく小心者というウワサ



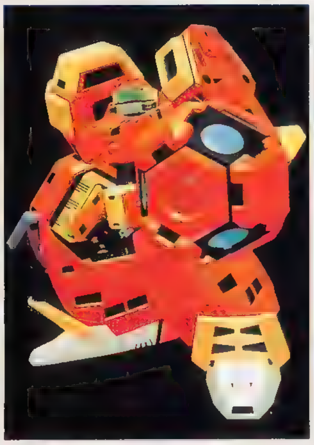
GAMEST MOOK Vol.26
MARVEL SUPER HEROES
1380YEN
2.23 ON SALE

"バーチャルオン" じゃなくってよ

byたまにいる



シブいメカの方々



GAMEST MOOK
VIRTUAL ON
バーチャロン
1996.4 ON SALE

つよいぞ昇り蹴り!!

世紀末対戦格闘「ファイティングバイパーズ」のムックが遂に発表されたぞ！お待ちかねの完全技表や対戦基礎など、役立つ情報満載!!おまけに表紙がセガ描き下ろしイラストとくりゃあ、もう家宝にするしかないね。バイパームックをひざに広げてゲーセンでプレイしている人を見たら、お友達になってあげよう!!



好きな娘の気を引くためにスケボーを始めたピッキー。若気のいたりってヤツですか



バン。母と自分を捨てたまだ見ぬ父に会わんがため、アームストンシティにやって来る。肩書きは、「喧嘩番長」こう見えても17才

GAMEST MOOK Vol.25
FIGHTING VIPERS
テクニカルマニュアル
NOW ON SALE
980YEN

日本のゲーマーたちへ
土曜の夜はラジオの前に集結せよ

ゲーセンを10倍おもしろくするビデオゲームマガジン「GAMEST」がラジオで聴ける。人気ゲームのマル秘情報はもちろん、全国ハイスコアランキング、ゲームミュージック、SEクイズなど、まるごとゲームスペシャルの30分。パーソナリティはゲームが大好きな声優・松本梨香。ゲーメスト編集部も全面的にバックアップ。スペシャルゲストもありっ。なのだ。



松本梨香の

ゲーマーズナイト

パーソナリティー：松本梨香
「忍空」「ママはぽよぽよザウルスがお好き」などでおなじみの声優さん。ゲーム好きも有名で、まさに番組にぴったりのキャラクターだ。「ゲームのいろんな楽しみ方、みんなで見つけていきたい」とおおはりきり。ニューシングル、ニューアルバムも出たぞ。みんなで応援しよう!!

NEW SINGLE
NEW ALBUM
好評発売中



(SINGLE)
明日へのFree Way
パイオニアLDC
¥700（税込）



(ALBUM)
Destiny
「SA・I・TE・I」
ほか全10曲
パイオニアLDC ¥3,000（税込）

毎週土曜深夜オンエア!!
25:00~25:30
TBSラジオ954

全国のゲーマー諸君、「松本梨香のゲーマーズナイト」は君たちの情報を待っている。スッゴイ情報、おバカな情報その他なんでもありだから、ひとつヨロシク。なお詳しい通信方法は番組の中で連絡するから土曜深夜は絶対聴きのがすな。

〒107-06 TBSラジオ「松本梨香のゲーマーズナイト」係

夢の第一歩がここからはじまる。

将来のこと、カタチにしたい。
夢のこと、考えてるなら今がそのチャンス!!
当学院が夢実現、
力強くバックアップします。





フジサンケイグループ
株式会社ポニーキャニオンがサポートします。

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校

アミューズメントメディア総合学院

〒150 東京都渋谷区東2-29-8 最寄駅/JR山の手線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分　東急東横線「代官山」徒歩7分

定員迫る!!

フリーダイヤル
0120-41-4600
出席の申込み、学院資料の問い合わせ

学院説明会　14時から恵比寿本校
2月17日(土)・2月24日(土)・3月 9日(土)・3月23日(土)

本科［全日制］ 現場直結主義でクリエイターを養成

ゲームクリエイター科 (2年制) ゲームクリエイター研究科 (3年制)	●ゲームデザイナー ●シナリオライター ●プログラマー
CGアニメクリエイター科 (2年制)	●CGアニメ ●CGデザイン●3Dアニメ ●キャラクターデザイン
マルチメディアクリエイター科 (2年制)	●CD-ROMクリエイション ●デジタルサウンド ●パソコン通信/インターネット
声優タレント科 (2年制)	●アニメ声優 ●洋画吹替え ●CMナレーター
コミック科 (2年制)	●ファンタジーコミック ●ゲームコミック ●少年コミック●少女コミック

●入学資格/高等学校卒業者、または、それに準ずる資格を有するもの。(96年3月卒業予定者を含む)
●選考方法/書類選考　●願書〆切/3月31日

実践夜間専科 96年5月生募集中。 19:00から学べるプロへの近道 【授業時間 19:00~21:30】

ゲームクリエイター専科	
ゲームクリエイター基礎コース (週1回/6ヶ月)	●ゲームクリエイターになるための基礎コース
ゲームプログラムコース (週2回/1年制)	●ゲームプログラマー●ゲームデザイナー
ゲームCGアニメコース (週2回/1年制)	●CGアニメ●3Dアニメ●CGデザイン
パソコンゲームクリエイター専科 (週1回/1年制)	●パソコンゲーム制作●プランニング ●グラフィック●プログラム
マルチメディアクリエイター専科 (週1回/6ヶ月)	●各種CD-ROMタイトル制作 ●デジタルサウンド●通信ネットワーク
声優専科 (週1回/1年制)	●アニメ声優●洋画吹替え ●CMナレーター
コミック専科 (週1回/1年制)	●少年コミック●少女コミック ●ファンタジーコミック●ゲームコミック
ノベルス専科 (週1回/1年制)	●ジュニアノベルス●コミック原作 ●ドラマシナリオ

●入学資格/16歳以上　※声優専科のみ13〜28歳
●選考方法/書類選考



本科・実践夜間専科ともに特別奨学生制度・各社新聞奨学制度があります。

入学案内書無料進呈

【申込方法】官製ハガキまたはFAXにて1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望学科を明記の上、下記あて先までお申し込みください。
〒150 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 FAX.03-3406-5070 アミューズメントメディア総合学院 ゲーメスト A②係


ORIGINAL GAME SOUNDTRACK ORIGINAL GAME SOUNDTRACK
KONAMI
続々登場！あのゲームの感動がサウンドで甦る！
巨大な魔境の封印が、いま、解き放たれた。
次々と襲いかかる不気味な影。これは古代文明の呪いなのか……？
ヘンリーエクスプローラーズ
オリジナル・ゲーム・サントラ
全31曲収録
2.21 ON SALE!
HENRY EXPLORERS™
あらゆるところから襲いかかる魔物（モンスター）を倒すガン・シューティング・ゲーム！隊長ヘンリーは「導きの瞳」を手に入れ謎の扉を開き、そして秘宝まで、どんな困難な冒険が待ち受けているのだろうか…それはまだ誰も知る由もなかった！
●新感覚のガン・シューティング、迫力ある重厚なサウンド。
CD:KICA-7693 ¥2,200（税込）
ヘンリーエクスプローラーズ™ and KONAMI® are trademarks of KONAMI CO.,Ltd.
ヘンリー エクスプローラーズ
じっきょう
実況おしゃべりパロディウス™
オリジナル・ゲーム・サントラ
業界騒然。パロディウスの新作！
●ゲーム中の実況とギャグとパロディが満載の、話題のシューティングゲームのオリジナル・ゲーム・サントラです。
全41曲収録
NOW ON SALE!
CD:KICA-7689
¥2,200（税込）
★ニューリリースインフォメーション
話題の2タイトル4月5日発売予定！
幻想水滸伝 GENSO SUIKODEN オリジナルゲームサントラ
オリジナルゲームサントラ
大好評
「もっと！ときめきメモリアル」全国イベントキャラバン'96春決定！
昨夏にひきつづき、今回も豪華ゲストを迎え、歌ありギャグありのイベントを開催！一緒に楽しい時を過ごしませんか！
3.24（日） 京都 シルクホール 開場13時（予定） 問い合わせ：アニメイト京都店 ☎075-252-1460
3.25（月） 東京 豊島公会堂 1部開場12時 2部開場15時30分（各予定） 問い合わせ：アニメイト ☎03-3957-1234
★詳しい入場方法などは、各会場の問い合わせ先におたずね下さい。
3.27（水） 札幌 パトス 開場14時（予定） 問い合わせ：アニメイト札幌店 ☎011-219-1223
3.31（日） 大阪 つかしんチャーチスクエアー 開場13時（予定） 問い合わせ：サンコーつかしん店 ☎06-420-3781
4.1（月） 名古屋 港湾会館 開場13時（予定） 問い合わせ：アニメイト名古屋店 ☎052-453-1322
4.5（金） 福岡 ベストホール 開場14時（予定） 問い合わせ：キングレコード（株）福岡支店 ☎092-751-4331
4.6（土） 東京 杉並公会堂 開場13時（予定） 問い合わせ：最寄りの新星堂へ（お近くにない場合☎03-3393-5152）
KONAMI 制作・発売元●コナミ株式会社 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
販売元●キングレコード株式会社 KING RECORDS

SQUARE

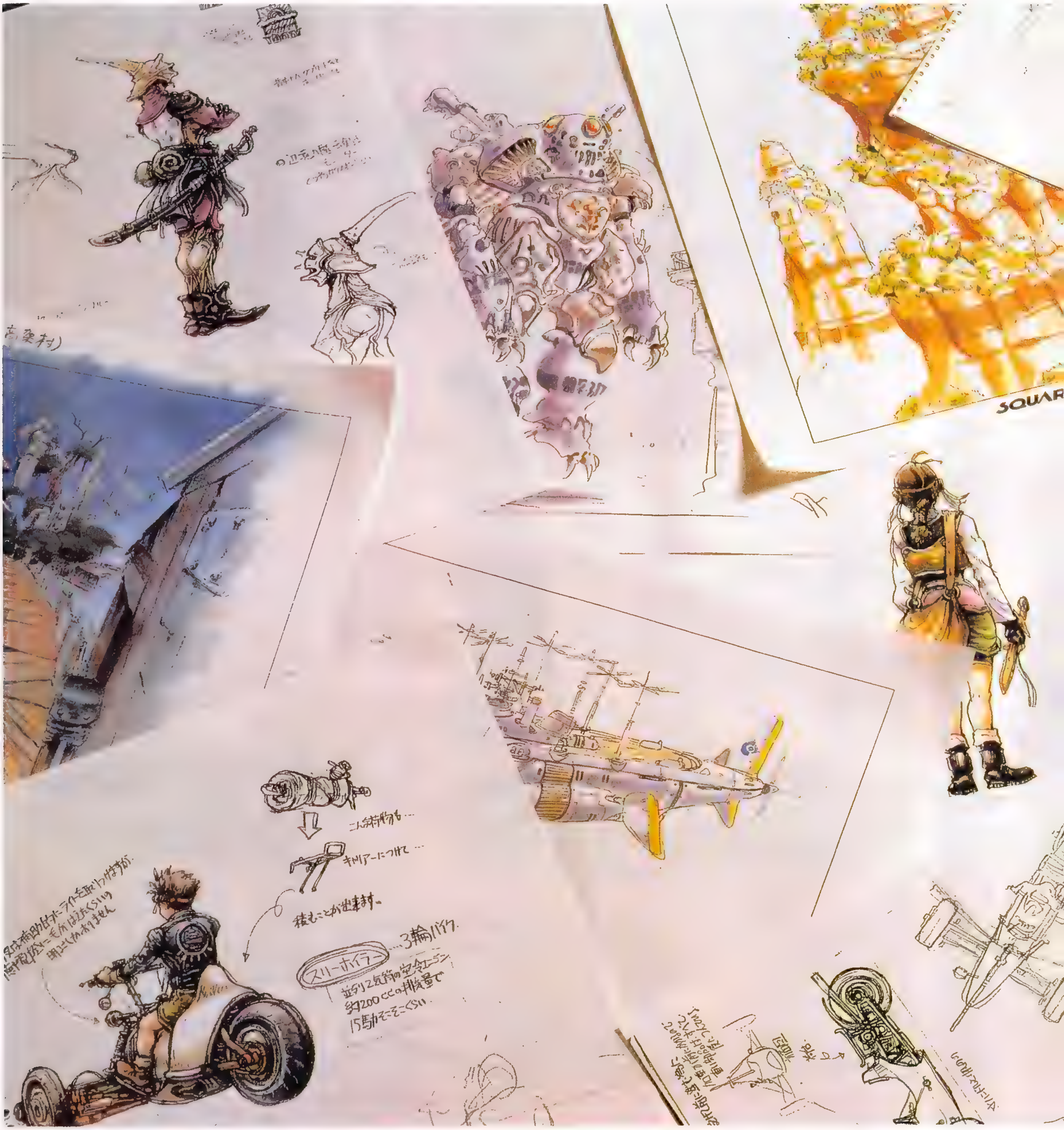


これならできる、
こんなのやりたい。
そう感じるなら、
実現は可能です。

スタッフ募集

ミリオンセラー・ソフトとなった
私たちスクウェアの「ファイナルファンタジーシリーズ」も、
思い起こせばほんの小さなアイディア・メモから始まりました。
小さなメモが、多くの才能によって膨らんでいき、
一人の力では成し得ない大きな作品となったのです。
大切なのは新鮮なアイディアと個性、
そして何より、ものづくりに対するこだわりなのです。
「こんなのやりたい」「これならできる」
そんな思いがあるだけで十分。
それが結果として、既成概念にとらわれない、
新しいものを生み出すことになると、
私たちは信じているのです。
そのために、様々な才能が必要です。
もし興味をお持ちなら、とりあえずお話をさせてください。
チームでの参加、共同制作という形も考えられます。
スクウェアは、あなたの夢を待っているのです。

夢。そして実現。


SQUAR
こんな荷物も…
キャリアーにつけて…
積むことが出来ます。
スリーホイラー
…3輪バイク
並列2気筒の空冷エンジン
約200ccの排気量で
15馬力そこそこくらい

発想、個性、こだわり、

SQUARE



スタッフ募集

スクウェアでは、個人の仕事環境を第一に考えています。
それは、せっかくアイディアがあっても、機材がそろっていなくて形にできなかったり、
才能を生かしきれなかったりするのがナンセンスだと考えているからです。
そこでスクウェアでは、個人専用の開発機材や、最新の社内LANの構築、
個人ブースなど設備の充実に心掛けています。
また、裁量労働制、海外旅行休暇、借上社宅制度など、
個人の時間を有意義に活用でき、
創造力を十分発揮してもらえるような環境および制度を整えています。

夢。そして実現。



せっかくの才能を
生かしきれないのは、会社の損失。
ベストな環境で仕事をしてもらうのは、
当たり前のこと。

発想、個性、こだわり、

スタッフ募集

住宅

個性的でクリエイティブな仕事のためには、私生活の安定も重要な要素。そこでスクウェアでは、家賃を最大80%まで会社が負担する借上社宅制度を整備。賃貸の際の敷金支払いを会社立替(最大3カ月分)で行うこともできます。また、不動産物件を購入した際、10年を限度として会社がローンの一部を補助する住宅ローン補助制度、自宅手当も完備。

勤務時間

独創的な仕事であれは会社でやることにこだわる必要はない。公園の散歩が最高の創造空間たという人もいるのです。そこでそれぞれの最も快適なやり方で仕事ができるよう、1日に分単位の出勤でも8時間労働したとみなす裁量労働制を採用。自分の仕事をこなしておくことを条件に、標準勤務時間(10時〜18時)にとらわれず自由に働くことができます。

仕事環境

創造性をフルに生かすため、スクウェアでは常に最善な環境を整えています。集中力を高める個人ブースを始め、大量データをスムーズにやりとりできる最新の社内LAN、各自専用の開発機材としてのMacはもちろんONYX、INDY、INDIGO2も既に導入しています。

規定待遇

昇給年1回、賞与年2回、交通費支給、各種社会保険完備、退職金制度、貸付金制度、健保組合保養所、定期健康診断、財形、持株会あり。海外社員旅行は2年に1回参加でき(実施は毎年)、いくつかのコース(期間はいずれも約1週間)より各自で目的地を選択。

休日

完全週休2日制。年間休日は有休とは別に148日となっています。夏期休暇は1カ月間連続して休むことが可能(95年実績)で、勤続1年を過ぎれば、最長10日間の海外旅行休暇をとることができます。その際、旅行資金として1泊につき2万円が支給されます。さらに、ゲームを1本仕上げたあとにも、1カ月間のリフレッシュ休暇が認められます。

勤務地　東京:目黒

職種

❶	プランナー	ストーリー・キャラクター・ゲームデザイン等の企画・演出
❷	グラフィックデザイナー	ゲームキャラクター・背景などのグラフィックデザイン
❸	プログラマー	ゲームソフトのプログラミング
❹	CGデザイナー	3次元を用いたグラフィックデザイン
❺	CGプログラマー	3次元CGのプログラミング及びレンダリング
❻	広報・宣伝	スクウェアのソフトに関する一連の宣伝企画業務

資格

高卒以上、その他に
❸C言語またはアセンブラでオリジナルゲームを作ったことがある人。若しくはゲームプログラマー経験者
❹空間デザインに興味があること
❺GL、Open GLを使ったプログラム経験者、若しくはレンダラーがかけるか、Rendermanが使えること
❻22歳〜30歳位まで

応募

履歴書に希望する職種と広告をみた媒体名を明記の上、必要資料と合わせてお送り下さい

必要資料
❶企画書若しくは自分が過去にたずさわった映像、コンテなどの作品
❷B4以下のカラー作品3点以上とデッサン・クロッキー数点
❸プログラミングできる言語、マシンの一覧表。オリジナルゲームまたは作品リスト
❹B4以下のカラー作品3点以上及びデッサン・クロッキー数点
❺経験のあるプログラムの概要またはレンダラーで作成した画像サンプル
❻職務経歴書
＊応募書類及び作品はいずれも書式・形式ともに自由
＊応募作品はご返却いたします
＊ご不明な点等はテープ及び、HOME PAGEにて応募要項をご案内しております。
TEL.採用担当　03-5496-5308
HOME PAGE　http://www.spin.ad.jp/square
E-mail address　office@square.co.jp
特にご質問のある方は、月〜金(平日)12時〜17時の間、上記の電話番号で直接係の者がお答えしますのでお問い合わせ下さい
＊会社案内のご請求は官製葉書に氏名、住所明記の上、お送り下さい

応募書類送付先　〒153　東京都目黒区下目黒1-8-1アルコタワー(株)スクウェア「G2係」

会社概要

設立:昭和61年9月
資本金:44億9,700万円
年間売上高:330億円(1995年3月期)
経常利益:75億円(1995年3月期)
株式公開:日本証券業協会に店頭登録(1994年8月)
社員数:302名(1995年11月現在)
従業員平均年齢:27.0歳
関連会社:株式会社ソリッド(東京都目黒区)
SQUARE SOFT, INC(米国ワシントン州)
SQUARE LA, INC(米国カリフォルニア州)

SQUARE
株式会社スクウェア　〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー

日本をまるごとゲーム・ゾーンにする[XBAND]4月発売決定!!

未知の強敵とキミを電話回線で結ぶ。その名は[XBAND]。登録された日本中のゲーム・フリークと自由にバトルを展開できる、スーパーファミコン用ゲーム・マッチング通信モデムだ。しかも対戦相手とメッセージやメールのやり取りもできるし、ソフト情報やゲーム大会などの最新情報が見られる機能もついている。[XBAND]だけのいままでになかった楽しい世界。この未体験の興奮に、もれなくハマるはずだ。

セット・アップは簡単。つまり、あっという間にハマれるのだ。

1. XBANDをスーパーファミコンにセット。
2. XBANDに対応ソフトを差し込む。
3. 電話回線につないでXBANDカードを差し込む。

これでセットアップ完了。あとは電源を入れてマシンを立ち上げ、ネーム登録など画面を進行させる。そして「チャレンジ」を選びボタンを押すと、ホストセンターが対戦相手をサーチ。選ばれた相手といよいよバトル開始だ！ 対戦料金はマッチング1回毎にXBANDカードより40円ひきおとしプラス電話料金でOK。

XBAND
ゲーム・マッチング通信モデム
スーパーファミコン専用

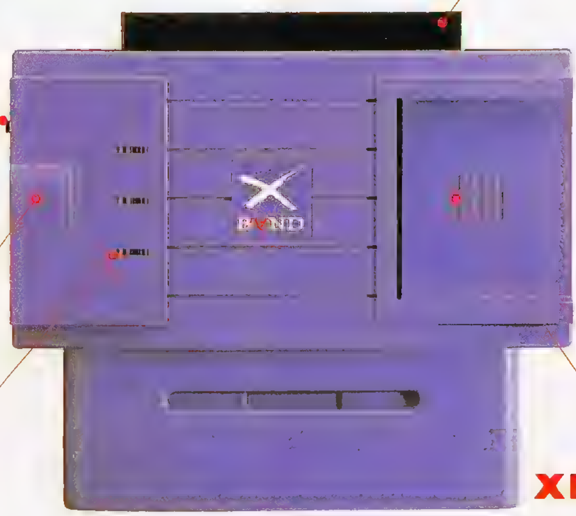
もれなくハマる。

GAME SOFT
対応ゲームソフト
スーパーストリートファイターII (©CAPCOM)
スーパーマリオカート (©Nintendo)
スーパーファイヤープロレスリングX (©HUMAN)
どんどん増加します。

●切替スイッチ
XBANDネットワークにアクセスする場合は(DOWN)、しない場合は(UP)に切り替え。プレイのたびに、スーパーファミコンからXBANDを外さずに、ゲームが楽しめます

●ゲーム・コネクタ
XBANDに設けられた、このコネクタに、ゲーム・ソフトをセットします

●電話コード



●電話コード差し込み口
このジャックに、ご家庭で使用している電話コードを接続。未知の強敵とキミを、電話回線で結びます

●LED(発光ダイオード)
アクセス中、対戦中など、XBANDの各ステージにおける使用状況を光で示します



●XBANDカード
XBANDにセット。料金は、マッチング1回毎にXBANDカードより40円ひきおとしプラス電話料金になります

●カード・スロット
XBANDカードをこの部分に差し込みます。

XBAND

SUPER FAMICOM

XBAND500台特別プレゼント実施中!!

モニターキャンペーンへの多数のご応募ありがとうございました。好評につき無料プレゼントキャンペーンを実施。応募された方の中から抽選で500名の方にXBAND本体とXBANDカード(96年3月まで有効)を差し上げます。

■応募期間：2月29日まで(当日消印有効)
■応募方法：ハガキ又は、ファックス、電話で下記の事項をご連絡ください。
(スーパーファミコンの有無、氏名、年齢(生年月日)、性別、住所、電話番号、職業、愛読ゲーム雑誌名)なお、ご応募者は、東京都/神奈川県/埼玉県/千葉県/大阪府/京都府/奈良県/兵庫県南部(尼崎・西宮・伊丹・芦屋・川西・宝塚・神戸・明石)にお住まいの方に限らせていただきます。
■発　表：商品の発送をもって発表にかえさせていただきます。なお、モニターに参加していただいた方の中で対戦上位者、利用回数の多い方には、4月以降のマッチング料に関して特別優遇いたします。
■応募先：〒107 東京都港区赤坂2-14-4森崎ビル2F
カタパルト・エンタテインメント株式会社　ゲーメスト係
TEL:03-3505-9369 FAX:03-5573-4373

カタパルト・エンタテインメント株式会社

〒107 東京都港区赤坂2-14-4森崎ビル2F お問合わせ/☎03-3505-9369(受付時間 月〜金10:00〜17:00 除く祝祭日)



NEO GEO
The Future Is Now
SNK
さらば、ギース。


ギース・ハワード、最後の闘い。
REAL BOUT
餓狼伝説®
リアルバウトがろうでんせつ
©SNK 1995
餓狼ファン待望のシリーズ最新作は、
数々の新システムを搭載し、
戦略的かつスピーディーな対戦を実現。
超人気格闘ゲーム「リアルバウト餓狼伝説」、
346メガでついに登場!!
あの"宿命の闘い"から4年。
ボガード兄弟の宿敵ギース・ハワードが、
LAST BOSSの座に復活を果たした!
奴を倒すのは、テリーか?アンディか?
それとも第3の格闘家か?
ネオジオCDソフト2月23日発売予定!!
希望小売価格8,800円(税別)
●ネオジオ版(希望小売価格34,000円(税別))は好評発売中!!
極めろ!Z
ネオジオCDソフトをとことん遊ぼう!
超大容量56メガD-RAM & 新搭載の倍速CD-ROMドライブで、
最新ゲーム・ワールドにばっちりアクセス。
すごいマシンが進化して「ネオジオCDZ」新登場。
すごいゲームを続々極めろ!
Speed
NEW MODEL
ネオジオCDZ
新登場
NEO·GEO CDZ
■NEOGEOはSNKの商標です。■国内で販売されている(ネオジオCDロゴ)のマークが表示されたソフトウエア、周辺機器はネオジオCDおよびネオジオCDZでご使用いただけます。(ACアダプターを除く)
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564大阪府吹田市豊津町18－12■ネオジオテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。



2

闘いを変える!

闘(や)るなら基本、極(き)めるなら王道。

次に、登場キャラクターについて。
現在判明しているのは、前作までの13人はすべて最初から使用可能になっており、さらに数人の新キャラクターが加わっている、ということである。
その顔ぶれは、ファンの期待を裏切らず、かつ予想をはるかに凌駕するメンツとなっていることだろう。
さまざまなニューファクターが、絶妙のバランスでブレンドされている新生ZERO。
まずはその目で、その体で確かめてほしい。



「ストリートファイターZERO2」、AOUショーで、君を待つ!

STREET FIGHTER



CPS II 第15弾

STREET FIGHTER ZERO 2

ストリート ファイター ZERO 2

新たなる原点(ZERO)──君の

格闘ゲームの正統進化。

「ストリートファイターZERO」の発売から半年あまり。その続作となる「ストリートファイターZERO2」が、いよいよ登場する。
前作からの変更点や特徴については、まだ一般公開前ということもあり、すべてを窺い知ることは難しい。
今回はAOUショー出展直前の緊急報告というかたちで、その外郭に迫ってみたい。
まず気になるシステム面だが、これは前作からのコンセプトである「シンプルさ」を継承しつつ、新たな要素が盛り込まれているらしい。
そのポイントは、「スーパーコンボゲージ」にありそうだ。
「スーパーコンボ」「ZEROカウンター」以外の、ゲージを利用する新システムとは？
対戦格闘ファンの夢が、またひとつ叶うことになる、とだけ明言しておこう。

株式会社カプコン ＜AM国内販売部＞ ●本　社／〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）

ゲーメスト
March 1996 3.15
No.165
平成8年3月15日発行(毎月2回15日、30日発行)
第11巻第6号通巻第165号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4☎03(3293)9321
特別定価550円(本体534円)送料148円



雑誌22443-3／15 ©SHINSEISHA 1996 Printed in Japan T1022443030559